WSPOMNIENIA: Nie dmuchaj w kartridż!

PEGASUS

EXTREME

PIES NA KACZKI

Zanim przyszło PLAYSTATION

RECENZJE

Klonowanie klonów

CONTRA

PLAY SELECT

1 PLAYER

2 PLAYERS

9999999... W 1

Super Mario Bros. 16, czyli gry, których nie było

Co nowego na bazarze „u Ruska"

Wszystkie wcielenia Pegasusa

KONKURS!

29,99 PLN (w tym 5% VAT)
ISBN 978-83-964926-7-8

nickelodeon
SpongeBob
KANCIASTOPORTY
The
COSMIC SHAKE
każdy tańczy w rytm
Cosmic Shake
7
POLSKI DUBBING
PS4
NINTENDO SWITCH
XBOX ONE
PC
International Inc. All Rights Reserved. Nickelodeon, SpongeBob SquarePants and all related titles, logos and characters are trademarks of Viacom International Inc. Created by Stephen Hillenburg. © 2023 THQ Nordic AB, Sweden.
Austria. Developed by Purple Lamp GmbH, Austria. THQ and THQ Nordic are trademarks of THQ Nordic AB, Sweden. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. All rights reserved.
PURPLE LAMP
THQNORDIC

ROGER: Pegasus. Jedno słowo, setki wspomnień. Magia 8-bitów zamknięta w małym plastikowym pudełku. Dla wielu synonim dzieciństwa, beztroskiego dorastania, Komunii i konsoli podpiętej do kineskopowego telewizora w ogóle. W Polsce debiutował niemalże dekadę po premierze w Japonii, był przestarzały już na starcie i musiał przepychać się łokciami z komputerami domowymi będącymi w naszym kraju obiektem kultu i plemiennych wojen. To pierwsza konsola, która na taką skalę zdobyła serca polskich graczy. Ba, ona wychowała własną piersią pierwsze pokolenie konsolomaniaków, szykując grunt pod premierę PlayStation. Była tajwańskim klonem z pirackim softem, ale jednocześnie była nasza, niepowtarzalna, polska. Zasługi dla rodzimego rynku są w tym przypadku nieocenione, liczone w milionach uśmiechniętych twarzy dmuchających w kartridż, zrywających się z lekcji, by pograć w Mario i odwiedzających co weekend pachnące żółtym plastikiem bazary. Drodzy Czytelnicy, na kolejnych 108 stronach zabieramy Was na wycieczkę do lat 90., gdzie sentyment i nostalgia są jak najbardziej wskazane. Byliście i nadal jesteście częścią ponadczasowej historii...

REDAKTOR NACZELNY
Roger Żochowski (Roger)

GRAFIK
Arkadiusz Chorąży

REDAKCJA
Łukasz Kujawa (Dżujo), Przemysław Małecki (M@jk), Dariusz Pasturczak (Konsolite), Maciej Marchewka (Komodo), Michał Mazur (Mazzi) Konrad Adamczewski (SoQ), Krzysztof Grabarczyk (Graba), Kryspin Kras (Rayos), Artur Sorka (Sojer), Kacper Adamus, Kuba Sobek, Michał Zdancewicz (Zdan), Marcin Kosman (Koso), Łukasz Kowalczyk (Wajper), Maciej Żmuda-Adamski (Kali), Bohdan Rączkowski, Adam Rogowski, Tomasz Miecznikowski, Piotr Kusowski, Grzegorz Sienkiewicz

WYDAWCA
(c) Idea Ahead 2023
Al KEN 36A lok. 93A, 02-797 Warszawa
fb.com/PSXEXTREMEPL

PSX EXTREME

ISBN 978-83-964926-7-8

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam i ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz screenshoty są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż aktualnych i archiwalnych numerów czasopisma po cenie innej niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę Wydawnictwa i skutkuje odpowiedzialnością sądową.

SPIS TREŚCI

HISTORIA

BobMark – Zakochani w klonie 4
Złote myśli – z pamiętnika redaktora 14
Sega kontra Nintendo a sprawa polska 16
Historia polskiej demosceny 18

SPRZĘT

Pegasus – wszystkie wcielenia 8
16-bitowy Power Pegasus 11
Pegasus GameBoy – tajwański kieszonkowiec . . 12
Pegasus Mini – legenda, która nie powróciła . . . 88

RECENZJE

Monster In My Pocket 23
Track & Field 23
Home Alone 23
Saint Seiya: Ougon Densetsu Kan ketsu Hen . . . 24
Jackal 24
The Punisher 24
Ice Climber 25
Frankenstein: The Monster Returns 25
The Terminator 25
Metal Storm 26
Gremlins 2: The New Batch 26
Tiny Toon Adventures 26
Bionic Commando 27
Mad Max 27
Captain America and the Avengers 27
Boomerang Kid 28
Journey to Silius 28
The Flinstones 28
Dr. Mario 29
Bomberman 29
Arkanoid 29
The Legend of Kage 30
The Addams Family 30
The Young Indiana Jones Chronicles 30
Antarctic Adventure 31
Excitebike 31
Lode Runner 31
The Ultimate Stuntman 32
Mappy 32
Back to the Future 32
Mario Bros 33
Rush'n Attack 33
Super Robin Hood 34
Disney's Aladdin 34
Duck Tales 35
Felix the Cat 36
Battletoads & Double Dragon 36
Darkwing Duck 37
Mighty Final Fight 37
The Jungle Book 38
Duck Hunt 38
Kick Master 39
Chinese Chess 39
Shadow of the Ninja 40
Jurrasic Park 40
Urban Champion 41
Batman – Return of the Joker 41
The Lion King 42
Circus 42
G.I. Joe: A Real American Hero 42
Alien 3 43
Super Contra 43
1943: The Battle of Midway 43
Super Mario Bros. 3 44
Mega Man 2 45
Ninja Gaiden 46
Ninja Gaiden 2 – The Dark Sword of Chaos . . . 46
Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom . . . 46
Castlevania 47
Castlevania II: Simon's Quest 47
Castlevania III: Dracula's Curse 47
Big Nose The Caveman 48
Big Nose: Freaks Out 48
Double Dragon 49
Adventure Island 50
RoboCop 51
BattleToads 52
The Fantastic Adventures of Dizzy 53
Chip 'n Dale Rescue Rangers 54
Captain Tsubasa 55
Battle City/Tank 1990 56
Micro Machines 57
Teenage Mutant Ninja Turtles 58
Teenage Mutant Hero Turtles II: The Arcade Game 58
Teenage Mutant Ninja Turtles III: The Manhattan Project 59
Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament Fighters 59
Goal 3 60
Ike Ike! Nekketsu Hockey Bu 61
River City Ransom 61
Nekketsu! Street Basket – Ganbare Dunk Heroes 61
Contra 62
Super Mario Bros 64

POPKULTURA

Każdy chciał być Tsubasą 66
Teenage Mutant Ninja Turtles – Fenomen w muszli 69
Drużyna A – B-klasowy urok najemników 74
RoboCop – cyberglina z Detroit 78
Hanna-Barbera – General Motors animacji czy ilustrowane radio? 82

PUBLICYSTYKA

Nie tylko Kaczki – przegląd gier na pistolet świetlny 90
Nie tylko Pegasus – podróbki Famicoma na świecie 94
„9999999 in 1" – składanki grzechu warte 98
Dyskietki, kasetki, cartridge, karnisze – mam wszystko 100
8-bitowa erotyka 102
Nie dmuchaj w kartdridż 104
Gry, których „nie było" na NES-ie 105

PEGASUS IQ-502

NAJLEPSZYM PREZENTEM

PEGASUS
Warszawa
ul. Smocza 18
tel./fax (22) 38-05-02
38-05-69

ZAKOCHANI W KLONIE

Historia zauroczenia się Polaków grami wideo i konsolami jako takimi nierozerwalnie związana jest ze specyfiką okresu ustrojowej transformacji i panujących nad Wisłą na początku lat 90-tych warunków społeczno-gospodarczych. Wszak Pegasus raczej nigdy by do nas nie dotarł, ani nie został Pegasusem, gdyby setki domorosłych biznesmenów, pragnących odmienić swój finansowy los, nie rzuciły się na głębokie wody rodzącego się kapitalizmu.

KONRAD „SOQ" ADAMCZEWSKI

O tym, jak mocno sprzęt ów zakorzeniony jest w świadomości Polaków niech świadczy fakt, że gdy identycznie nazwane urządzenie stało się centrum rządowej afery podsłuchowej, to wiceminister sprawiedliwości Michał Woś zakpił z oskarżeń w mediach społecznościowych pisząc, że jedynym kupionym przezeń Pegasusem była w latach 90-tych owa konsola. Oczywiście – jak na polityka przystało – dopuścił się przy okazji delikatnej konfabulacji. Bo jako urodzony w 1991 roku raczej nie kupił konsoli samodzielnie będąc kilkuletnim berbeciem, natomiast zdobiące post zdjęcie nie przedstawiało oryginalnego Pegasusa, a jeden z jego klonów z obudową stylizowaną na PSX-a. Niemniej fakt pozostaje faktem – rzewnie wspominany przez masę ludzi Pegasus był w szarej rzeczywistości III Rzeczypospolitej prawdziwym novum.

MT-777DX

„Od 1 stycznia 1990 r. rozpocznie się nowa era w gospodarce polskiej, oparta w całości na zasadach rynkowych" – oto słowa prezesa Narodowego Banku Polskiego w owym roku, Władysława Baki. Najkrócej biznesową filozofię końca lat 80. i początku 90. można określić hasłem: kupić tanio, sprzedać drogo. I to kupić dosłownie wszystko, co dla polskiego, wygłodniałego klienta – nagle mogącego liznąć namiastki do tej pory odległego luksusu i kupować zagraniczne towary na lokalnym bazarze czy sklepie, w którym półki przestały świecić pustkami – byłoby jakkolwiek atrakcyjne. Jak pozłacane łańcuszki z Niemieckiej Republiki Demokratycznej czy jeansy z Azji, które Marek Jutkiewicz – jeden z „ojców" Pegasusa – najpierw kupował za zarobione na pracach okresowych w Szwecji pieniądze, a następnie importował do Polski. Podczas jednej z wycieczek do Tajlandii celem były zarówno import nowego towaru do upłynnienia, jak i poszukiwania dywersyfikacji zarobków. Wszak podobny sposób na biznes zrodził się w głowach masy Polaków i bazarowe łóżka polowe błyskawicznie zalała fala ubrań wszelkiej maści i innych produktów, więc i konkurencja niebotycznie urosła. Jutkiewicz, jak sam określał w wywiadach, po prostu „znowu miał szczęście". Trafił na maszynkę do gier wideo.

Była to tajwańska podróbka NES-a firmy Nintendo. Zafascynowany nią Jutkiewicz spędził tydzień w hotelowym pokoju, grając w przeróżne gry, i z miejsca postanowił, iż to będzie jego nowa żyła złota. Elektronika była naturalnie znana Polakom. Podobnie jak komputery – Atari czy IBM – wszak na giełdach komputerowych w najlepsze oddawano się kopiowaniu dyskietek z grami i programami użytkowymi, ale o konsolach niewielu słyszało. Gdy w latach 80. Nintendo toczyło zażarte boje z Segą o prymat na zagranicznych rynkach, w Polsce konsole pozostawały towarem, który niezdolny był przebić się przez żelazną kurtynę. Pegasus – gdy już dotarł do wybudzonej z komunizmu III Rzeczypospolitej – mimo bycia klonem systemu dostępnego od 1983 roku, zawstydzał jakością oferowanych gier komputerowych konkurentów. Na dodatek dało się go w banalnie prosty sposób podłączyć do każdego telewizora, odpadała zatem dodatkowa inwestycja w postaci monitora i był banalnie

prosty w obsłudze. A brak ustawy o ochronie praw autorskich i żadnych innych regulacji w tym kierunku sprawiał, iż nikt nie miał problemów z podrabianym sprzętem, który mógł trafić zarówno na bazary i giełdy, jak i do sklepów w domach handlowych. Ba, pomysł na logo Pegasusa, zamknięte w charakterystycznym owalu, był bezczelnie ściągnięty od Nintendo, choć i to nie budziło wówczas żadnych obaw, podobnie jak umieszczenie na pudełku napisu „Nintendo System".

Kultową nazwę wymyślił drugi z ojców konsoli czyli Dariusz Wojdyga, którego kapitał pomógł Jutkiewiczowi sprowadzić do ojczyzny większe ilości sprzętu. Bo ów klon oryginalnie jako takiej nazwy nie miał i nosił jedynie trudne do zapamiętania oznaczenie modelu – MT-777DX.

WIATR ZMIAN

Świeżo upieczeni wspólnicy założyli spółkę Bobmark International Joint Venture, która zajęła się dystrybucją konsol i weszła na rynek w przytupem. Z reklam w TV, emitowanych przed śledzonymi przez miliony dzieciaków dobranockami, uśmiechała się do nich para rówieśników, szarpiących z entuzjazmem w „grę rodziną" (dla podniesienia prestiżu, damski, miękki głos, wygłaszał angielskie hasło „family game").

Tajwański trop

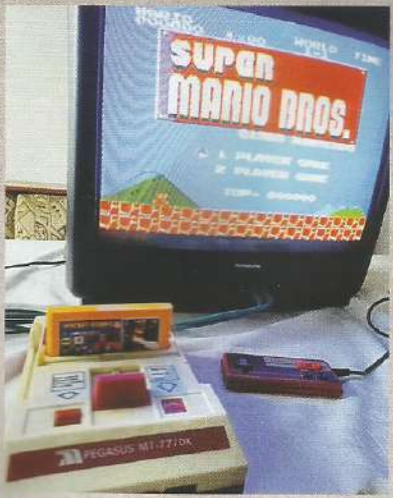
Pochodząca z Taipei firma Micro Genius była odpowiedzialna za produkcję klonów konsol Nintendo i, jak można się domyśleć, jej produkty, przemianowane przez lokalnych dystrybutorów, nie trafiały wyłącznie do Polski. Np. w Rosji odpowiednikiem naszego Pegasusa były konsole Dendy, w których logo widniał słoń i które z czasem składano nawet w fabryce pod Moskwą. Odpowiednikiem pierwszego, posiadającego klapkę zasłaniającą slot na kartridże i napis „Family Video Game" na froncie, modelu Pegasusa był Dendy Junior. Z kolei nasz Pegasus IQ-502, nieco masywniejszy od poprzednika i o bardziej opływowych kształtach, którego Bobmark wprowadził do sprzedaży w momencie wydania „Złotej Piątki", to Dendy Classic II. Podróbki Micro Geniusa w Kolumbii i Ameryce Łacińskiej znane były jako Nichi-Man, a sprzęt trafiał też do Korei Północnej. Micro Genius zaprzestał działalności w 1994 roku więc na dobrą sprawę nawet gdyby Bobmark i podobne mu firmy z innych regionów chciałyby wciąż dystrybuować pirackie konsole, to nie miałyby od kogo ich kupować.

Pegasus widoczny był również w wydawanych przez kultowe TM-Semic i namiętnie czytanych przez nastolatków komiksach z superbohaterami, a dorośli mogli poznać Bobmark jako sponsora nagród w cieszącym się ogromną popularnością programie „Randka w ciemno". Atak nastąpił więc z wielu stron i nic dziwnego, że pudła z Pegasusem rozchodziły się jak ciepłe bułeczki, stając się hitowym prezentem na komuniach czy pod choinkę, a łączna sprzedaż konsol osiągnęła nad Wisłą pułap około miliona sztuk.

Bobmark, z początkowym kapitałem wynoszącym około 230 tysięcy dzisiejszych złotych, zarobił w 1992 roku 3 miliony, a rok później – 6 milionów. Dodatkowe sztuczki – bo jak

168 in 1

W kolorowym pudełku z Pegasusem, wyraźnie odznaczającym się na tle smutnych opakowań rodzimej elektroniki ówczesnych czasów, oprócz konsoli znajdowaliśmy dwa pady – numerowane, wszak tylko na pierwszym znajdowały się przyciski „start" i „select" – kable oraz kultowy dziś kartridż „168 in 1". Mimo iż rzekomo zawierał on furę gier, to w istocie było ich kilkanaście. Kolejne pozycje to te same produkcje, ale np. w łatwiejszym wydaniu, dlatego też kozacy zaliczali Contrę na trzech życiach, a leszcze grali w wersję z dziewięćdziesięcioma dziewięcioma. Wśród tytułów był m.in. szlagierowy Super Mario Bros., czy gry na pistolet – sprzedawany oddzielnie – jak Duck Hunt. Na dostępnych na bazarach kartridżach – w dołączanej do Pegasusa instrukcji określanych kasetami – często znajdowały się pirackie klony znanych gier, choćby 8 bitowy Mortal Kombat, którego przecież Midway nigdy nie stworzył, czy też produkcje zupełnie inne niż to, co sugerowała naklejka na nośniku, co niekiedy odnotowywano w prasowych recenzjach. Nie wspominając już o kolejnych składankach, jak „500 in 1", „999 in 1" czy… „999 999 in 1". Drugim kartridżem, który stał się ikoną Pegasusa i tamtych czasów, była „Złota Piątka", czyli zestaw owych pięciu tytułów brytyjskiego studia Codemasters: Big Nose the Caveman, Micro Machines, The Fantastic Adventures of Dizzy, Ultimate Stuntman, Big Nose Freaks Out. Produkcje te wysoko zawiesiły poprzeczkę, dlatego wydana około roku później „Złota Czwórka" – ponownie z grami Codemasters: Soccer Simulator, Go Dizzy Go!, Boomerang Kid i Super Robin Hood – była już znacznie mniej popularna. Jeśli chodzi o liczbę tytułów, to pod koniec roku Bobmark miał w ofercie około 100 pozycji, choć już rok później liczba ta wzrosła do 300. Firma sprzedawała wówczas miesięcznie ok. 4 tysięcy konsol i 5 tysięcy sztuk oprogramowania. Zmiany w roku 1994 sprawiły, że z około 400 gier oferta Bobmarku skurczyła się do 40 licencjonowanych produkcji. A giełd komputerowych i tak jeszcze długo nikt specjalnie nie kontrolował.



▲ Pegasus doczekał się nawet klonów klona.

wspomina Jutkiewicz wówczas „wszystkie chwyty były dozwolone" – typu zaproszenie do spółki kolegi z Danii i uniknięcie tym samym części podatków z tytuły posiadania „kapitału zagranicznego", dawały Bobmarkowi pole do większych inwestycji. A że szybko okazało się iż – podobnie jak w przypadku importu ubrań – konkurencja nie śpi, przywożąc do kraju inne, znacznie gorzej wykonane klony, firma musiała myśleć w przód. Najpierw wypuszczono nowy model flagowego produktu – Super Pegasusa, który mimo iż zapakowany był w obudowę przypominającą SNES-a, to nadal potrafił odtwarzać jedynie gry z NES-a, a następnie kolejną bezczelną podróbkę. Choć czytając test Pegasus Game Boy'a – „rodzimego" wcielenia podbijającego świat handhelda – w jednym z wydań magazynu „Bajtek" z 1993 roku, gdzie „firmę Pegasus" określa się jako słynącą „z wykonywania urządzeń kompatybilnych ze standardami Nintendo", to jasne staje się, że świadomość rynkowych realiów nadal była w kraju znikoma.

Fot. Robert Kowalewski / Agencja Gazeta

▲ Marek Jutkiewicz

Wiatr zmian wiał jednak ojcom Pegasusa w oczy. Rok 1994 przyniósł zarówno ustawę o prawach autorskich, jak i oficjalne wejście na polskie podwórko – za pośrednictwem austriackiego Stadlbauer Marketing – samego Nintendo. Japończycy próbowali zwalczać giełdowy kanał sprzedaży i produkcję polskich kartridży, co na wiele lat pozostało walką z wiatrakami, z kolei Bobmark zmuszony był wycofać się z dystrybucji gier z szemranych źródeł i zacząć zabawę w prawdziwymi licencjami. "Na polskim rynku konsolowym wreszcie drgnęło. Ustawa o prawie autorskim coś tam uregulowała i oto pojawiło się pięć gierek prosto od CodeMastersów dla Pegasusa. I nie są to jakieś dalekowschodnie kopie, tylko najprawdziwsze oryginały, do których prawa autorskie wykupił BobMark" – donoszono entuzjastycznie na łamach „Top Secretu" we wrześniu 1994.

Rok później zachodni świat zachłysnął się PSX-em, który szybko trafił również na rodzime giełdy, a wyobraźnię coraz bardziej wyrobionych i świadomych trendów graczy nad Wisłą zaczął rozpalać wyścig konsol piątej generacji. Na niewiele zdało się więc wyplucie na rynek Power Pegasusa – kolejnego klona, udającego 16 bitową Segę Mega Drive – ani nawet dołączenie Bobmarku w roli oficjalnego dystrybutora do wspomnianego wyścigu. Panowie Jutkiewicz i Wojdyga postawili jednak na złego konia, wszak Sega Saturn, którą wzięli pod dystrybutorskie skrzydła, przegrała z kretesem rywalizację z pierwszym PlayStation. Biznesmenom, przewijającym się do dziś na listach najbogatszych Polaków, włos z głowy jednak nie spadł. Rynek gier zamienili na rynek spożywczy, a konkretnie – napoje gazowane, zakładając firmę Hoop Cola. Jej sztandarowym produktem stała się podróbka Coca-Coli. Jak widać – starych nawyków trudno się wyzbyć, choć Jutkiewicz uważa, że w swoich biznesowych krokach po prostu „naśladuje najlepszych". Nie ma jednak wątpliwości, iż owo naśladowanie, szczególnie w branży konsol, nie byłoby możliwe, gdyby nie pozbawione zasad, kapitalistyczne eldorado początku lat 90-tych.

Retro piractwo

Jeśli zamarzy ci się powrót do przeszłości, to w serwisach aukcyjnych wszelkiej maści klony Pegasusa – te przypominające PS One, z gniazdem kartridży ukrytym pod charakterystyczną klapką, klasycznego NES-a, czy też Pegasusa MT-777DX – dostaniesz bez problemu za około 100 złotych. Dużo ciężej trafić oryginalny i nadal sprawny sprzęt, a ceny – zarówno pierwszego modelu, jak i późniejszego IQ-502 – wahają się od 500 do nawet ponad 1000 złotych. Podobnie jest z oryginalnymi kartridżami. Za „Złotą Piątkę" czy „168 in 1" posiadacze krzyczą, w zależności od stanu zachowania towaru, nawet i po kilkaset złotych. Pirackie kartridże, z etykietami upstrzonymi niewiele mówiącymi, azjatyckim „krzaczkami" lub takimi hitami jak Mortal Kombat 4 czy Street Fighter 5, to koszt kilkudziesięciu złotych za sztukę. Co ciekawe, mając konsolę, wcale nie musimy polować na kartridże z lat 90-tych. W podobnej cenie dostaniemy bowiem „fabrycznie nowe" i elegancko zapakowane składanki rodzimej produkcji. Noszą one lakoniczne tytułu w stylu „kaseta 8015", „kaseta 8004", „kaseta 64in1", ale wypchane są najprawdziwszymi klasykami ery 8 bitów i można uznać je za swoiste retro-piraty. Kolejną ciekawostką jest ustrojstwo zwane Krzysiocart MicroSD, będące dokładnie tym, na co wskazuje nazwa – kartridżem-emulatorem, do którego wpina się wypełnioną pobranymi z sieci grami kartę pamięci. Ów twór zapewne domorosłego majsterkowicza – i to w najnowszej wersji z baterią, czyli pozwalającej na zapisywanie stanów gry – znajdziesz na dosłownie jednej aukcji na Allegro, a przyjemność ta kosztuje niecałe 200 złotych.

PEGASUS
WSZYSTKIE WCIELENIA

Jeżeli szukalibyśmy konsoli, która polaryzuje środowisko maniaków i kolekcjonerów retro sprzętu, to na pewno na podium musiałby się znaleźć PEGASUS firmy Bobmark. Mimo iż konsola teraz postrzegana jest przez wielu tylko jako klon Nintendo Famicom, to dla dużej części pokolenia dzisiejszych 30 i 40 latków jest produktem niemalże kultowym.

PIOTR „KUSOK" KUSOWSKI

Najpopularniejszą konsolą otrzymywaną na komunię 1992 roku był PEGASUS Computer Family Game MT-777DX, bo tak brzmiała jego pełna nazwa. Pamiętam, że bardzo innowacyjnym dla mnie i kolegów była możliwość odkładania „joysticków" (nie znaliśmy wtedy pojęcia padów) w zagłębienia po bokach obudowy konsoli. A jedną z nieodgadnionych zagadek dzieciństwa było, jak działa ten pistolet co się nim strzela do kaczek. Gdy po latach zaglądam do środka obudowy tego modelu to konstrukcja elektroniki konsoli jest bardzo solidna, a składa się na nią aż 8 układów scalonych. Z ważnych parametrów technicznych można dodać, że CPU konsoli to układ UA6527P taktowany zegarem o częstotliwości 1,77 MHz. Konsola w zestawie była sprzedawana z kultowym kartem 168in1.

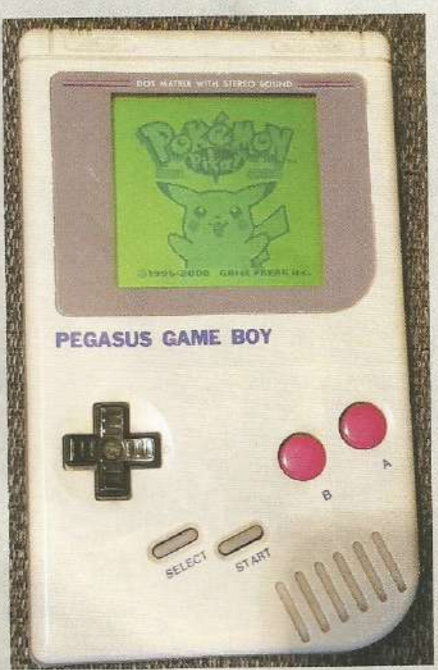
Kolejnym bardzo popularnym modelem, którym zasiliła polski rynek firma Bobamark w 1993 roku jest PEGASUS Computer Family Game IQ-502. Tu w zestawie z konsolą dostaliśmy kultową Złotą Piątkę lub w późniejszych rewizjach Złotą Czwórkę. Charakterystyczne cechy wizualne tej konsoli to opływowy kształt, brak możliwości wsadzania padów w boki konsoli i pady o kształcie bardziej futurystycznym niż w poprzedniku. Należy również dodać, że model ten jako pierwszy (i jako jeden z niewielu) miał diodę sygnalizującą włączenie konsoli. Model pojawił się na rynku w trzech rewizjach. Pierwsza rewizja pod kątem elektroniki była ewolucyjnym następcą modelu MT-777DX. Również użyto 8 układów scalonych, a procesor pozostał bez zmian. Druga rewizja była uproszczonym modelem wersji pierwszej, ale dalej w tej samej obudowie. Wszystkie układy scalono w jeden układ UMC UM6561. Rewizja druga to widoczne cięcia kosztów. Uproszczenie procesu produkcyjnego miało na celu zmniejszenie zapotrzebowania na prąd. Trzecia rewizja konsoli to już maksymalne uproszczenie koncepcji poprzednika i dalsze cięcie kosztów. Układ UMC przeniesiono bezpośrednio na płytkę PCB i zalano żywicą zwaną popularnie glutem. Niestety w wypadku awarii konsoli model ten był praktycznie nie do odratowania. Do tej rewizji wykonano również nową obudowę z cieńszego i ciemniejszego plastiku. Ostatniej rewizji jest chyba najbliżej to obecnych chińskich klonów Famicoma.

Z mniej popularnych modeli na rynku polskim zagościł Super PEGASUS MT-555DX, którego obudowa była mocno inspirowana Nintendo Famicomem. Z ciekawostek można dodać, że do konsoli były dorzucane 2 anteny, które miały zapewnić jej bezprzewodową łączność z gniazdem

antenowym telewizora (jedna antena była wpinana w konsolę, a druga w gniazdo antenowe TV). Niestety konsola była mocno awaryjnym modelem i występowały liczne problemy ze zgodnością odtwarzania kartów z grami. Spowodowało to bardzo szybkie jej wycofanie z rynku, co czyni ją jednym z obiektów pożądania wśród kolekcjonerów produktów firmy Bobmark. Pod obudową konsoli kryje się zintegrowany scalak UMC JM6561, a na obudowie brak diody sygnalizującej włączenie konsoli.

Kolejnym nie mniej ciekawym modelem jest Super PEGASUS MT-888DX. Mamy tu do czynienia z konsolą, której obudowa i pady są stylizowane na Super Nintendo i z daleka byłoby trudno je odróżnić. Konsola ta jest łatwiejsza do dostania na rynku wtórnym niż model MT -555DX, jednak jest lubiana wśród kolekcjonerów ze względu na pudełko, na którym widnieje logo HOOP (właściciele firmy Bobmark zajmowali się również sprowadzeniem samochodów amerykańskich oraz produkowali napoje gazowane pod marką HOOP). W obudowie sprzętu zainstalowano diodę sygnalizującą działanie podobnie jak w SNES-ie. Można również trafić na wersję PEGASUS MT-888DX z inną obudową niż SNES. Jest to popularna w kręgach „pegasusowców" konsola SP-60 (nie ma na konsoli loga PEGASUS), która pojawiła się również jako zestaw u schyłku życia modeli 8-bitowych pod nazwą MT-999DX.

Nie należy również zapomnieć o konsoli przenośnej PEGASUS GAME BOY. Był to klon handhelda od Nintendo oraz 16 bitowa konsola Power PEGASUS, a których szerzej piszemy na kolejnych stronach. A Ty Drogi Czytelniku z jakim modelem masz najlepsze wspomnienia? □



16-BITOWY
POWER PEGASUS

Pamiętam jak już za czasów pierwszego PlayStation mój wieloletni przyjaciel Rafał zarzekał się, że w podstawówce miał 16-bitowego Pegasusa. Przez wiele lat byłem pewien, że chodziło mu o Segę Mega Drive, którą również przez krótki czas posiadałem, ale BobMark faktycznie dostarczył na polski rynek 16-bitowego „potwora" o wdzięcznej nazwie Power Pegasus.

ROGER ŻOCHOWSKI

Wróćmy jednak na chwilę do czasów, gdy nikt o 16-bitowej wersji popularnej w Polsce konsoli jeszcze nie słyszał. Pod koniec życia oryginalnego Pegasusa mieliśmy do czynienia z dość kuriozalną sytuacją. Na bazarach i targach zaczęła pojawiać się cała masa klonów 8-bitowego Nintendo sprowadzana z Tajwanu, które jakościowo znacznie odbiegały od konsol BobMarku. Doszło w końcu do tego, że taki awaryjny szrot sprzedawany był pod marką Pegasus, wszak dzięki temu można było łatwiej opchnąć sprzęt nieświadomemu klientowi. BobMark tracił sporo na tych podróbkach, a ludzie zaczęli kojarzyć markę z bublami. Było to dość przewrotne, wszak polska firma sama przez wiele lat zarabiała podrabiając… konsolę Nintendo.

BobMark postawowił więc zrobić krok do przodu i wydać na rynek 16-bitowego Pegasusa, zachęcając fanów marki do przesiadki na mocniejszy sprzęt.

W kraju zaczęła już funkcjonować ustawa antypiracka i pojawił się oficjalny dystrybutor konsol Nintendo, więc BobMark został oficjalnym dystrybutorem konsol Sega romansując tym razem z odwieczną konkurencją twórców Mario. I Power Pegasus był niczym innym jak zmodyfikowanym modelem Segi Mega Drive (model KW-501). „Zmodyfikowanie polegało na zamianie kabla sygnałowego oryginalnej konsoli na popularny w Polsce „czincz" oraz obcięcie kosztów produkcji polegające na uproszczeniu elektroniki konsoli. Konsola wraz z innymi produktami firmy SEGA była dystrybuowana na terenie naszego kraju przez firmę AGES (czytając od tyłu SEGA), która była firmą córką BobMarku" – opowiada Piotr „Kusok" Kusowski z My Retro Hobby. „Czincz" gwarantował jednak lepszą jakość obrazu, więc było to akurat bardzo dobre posunięcie, ale konsola miała jeszcze jedną niezaprzeczalną zaletę – brak blokady regionalnej! Oznaczało to, że działały na niej zarówno kartridże z Mega Drive'a jak i amerykańskiego Genesisa.

Choć porty na pady były w konsoli dwa, w pudełku znalazł się tylko jeden kontroler. Power Pegasus był jednak w pełni kompatybilny z kontrolerami do Segi Mega Drive, a co chyba najbardziej zabawne, w zestawie nie zabrakło oryginalnego zasilacza Segi. To nie wszystko, bo każdy egzemplarz skrywał w pudełku także oryginalny kartridż do Mega Drive'a z pierwszą częścią Sonica (w przeciwieństwie do oryginalnego Pegasusa i żółtych, podrobionych kartridży NESa, Power Pegasus bazował na oryginalnych kartach od Segi). Produkt był oficjalnie objęty gwarancją serwisową, na co w przypadku podróbek z bazaru nie mogliśmy liczyć, ale nie miało to już większego znaczenia.

Fot. ManiakGaming

Powtórzenie sukcesu oryginalnego Pegasusa było niemożliwe. Konsola została wyprodukowana w bardzo ograniczonym nakładzie i zdecydowanie wydano ją za późno. Gracze z Polski doganiali już Zachód, więc zachwycali się nadchodzącą grafiką 3D. Era 16-bitów w przypadku konsol przeszła w naszym kraju bez większego echa. BobMark został jeszcze oficjalnym polskim dystrybutorem 32-bitowej konsoli Sega Saturn, która jednak przegrała rywalizację z PlayStation grzebiąc ambitne plany twórców Pegasusa. A jego 16-bitowa wersja jest dziś na aukcjach internetowych białym krukiem.

Ciekawa historia rozegrała się za to lata później na jednym z forów. Pojawił się tam wpis użytkownika, który szukał informacji o „64-bitwym" Pegasusie. Chodziło oczywiście o Power Pegasusa, a sprawa dotyczyła pudełka do konsoli, na którym zainteresowany swego czasu znalazł się razem z dwójką swoich braci w dresach z popularnego w latach 90. ortalionu. I właśnie takie zdjęcie, trzech braci w szeleszczących portkach, zdobiło jeden z boków kartonu. Prawdziwy Blast from the Past.

PEGASUS GAMEBOY

TAJWAŃSKI KIESZONKOWIEC

W latach 70. w Japonii jeden z inżynierów pracujących dla Nintendo zauważył podczas podróży pociągiem biznesmena, który z nudów podczas podróży wciskał przypadkowe przyciski na kalkulatorze.

ADAM ROGOWSKI

W tamtym czasie Japonia była wręcz synonimem dla tańszej elektroniki względem zachodnich rozwiązań – klonowała np. wspomniany już kalkulator, upraszczała i wydawała na rynek po dużo mniejszej cenie. Taki proceder spowodował, że jeśli ktoś miałby użyć elementów zastosowanych do budowy kalkulatora – na przykład – do budowy zabawki, to miałby ułatwione zadanie, gdyż części są tanie i powszechne. Takim kimś było Nintendo, producent zabawek, który akurat całkiem dobrze dogadywał się z producentem taniej elektroniki – firmą Sharp.

I w ten oto sposób zmieniono wyświetlacz segmentowy z kalkulatora na prostą, czarno białą, segmentową grafikę, wieloprzyciskową klawiaturę na niezbędne minimum, i uzyskano pierwszego Game & Watch – handhelda do grania z jedną grą na stałe (i przy okazji, dość praktyczną funkcjonalnością zegarka z budzikiem). Uzyskano przy tym całkiem atrakcyjny pułap cenowy, który bardzo zachęcał konsumentów do kupowania zabawki – albo bardziej poprawnie tu rzecz biorąc – zabawek, gdyż jedna konsolka składała się na jedną grę. Nintendo w latach 80. dość dużo eksperymentowało z Game & Watch – dodając różne sposoby na kontrolowanie rozrywki, dorzucając drugi ekranik. Pokłosiem tych eksperymentów było np. stworzenie pierwszego d-pada czy chociażby wiedza co się sprzeda, i w jakim segmencie cenowym.

Efektem tej wiedzy był Gameboy, wydany na świat w 1989 roku. Miał on czarno-zielony ekran bez podświetlania, przez co aby coś na nim zobaczyć, było potrzebne albo słońce, albo lampka.

Co ciekawe w tej samej przestrzeni czasowej (oba sprzęty dzielił miesiąc czasu między premierami!) na rynek wszedł konkurencyjny Atari Lynx – oferujący lepszą, kolorową, grafikę – a nawet i podświetlany ekran. Chichot historii jest taki, że twórcy Lynxa zanim poszli do Atari, próbowali pchnąć Lynxa w Nintendo – nie wyszło, gdyż już wtedy potencjalnie wiedziano – że będzie o wiele za drogi względem Gameboya.

W Gameboyu użyto, zgodnie z filozofią użytą przy tworzeniu Game & Watch, komponentów, które miały być tanie i powszechnie dostępne. Niejako otwierało to konkurencji chcącej klonować urządzenie furtkę do produkcji własnych wariantów – i Gameboya to nie ominęło.

Tak samo jak Pegasusy produkcji Microgeniusa, Pegasus Gameboy jest taiwańskim klonem. Ale nie jest to klon Nintendo Famicom, tylko Nintendo Gameboy – i z grami tego drugiego również jest kompatybilny, choć odpala je z trochę inną prędkością niż oryginał. Również nie każda gra będzie działać dobrze na tych klonach – mogą pojawić się błędy graficzne, a gra może się po prostu nie włączyć. Nie pomaga również trochę większy głośnik, przez co urządzenie i gry mogą trochę inaczej brzmieć.

Pegasus Gameboy to właściwie nie jedno urządzenie, a więcej. Istnieje w klasycznym wariancie (model YS-01), który do złudzenia przypomina z frontu oryginalnego Gameboya, ale pojawił się też w wersji znanej np. ako "Walk Game II" (model SY3000B). Oba te urządzenia nie posiadają czerwonej diody pokazującej stan baterii, oraz portu EXT (który, co ciekawe, w niektórych wariantach "Walk Game II" jest obecny). W środku, wszystkie warianty Walk Game II są wręcz bliźniacze – jednak warto odnotować że względem oryginału, port słuchawkowy znajduje się po lewej stronie urządzenia razem z pokrętłem głośności, z kolei pokrętło kontrastu znajduje się u góry.

Sprzedaż Pegasus Gameboya rozpoczęła się w lipcu 1993 roku. Pech jednak chciał, że turbulentne lata 90. spowodowały, iż mało kto kupił to zacne urządzonko, a też wyszło u nas bardzo małym nakładem. Stąd wśród kolekcjonerów Pegasus Gameboy uznawany jest za białego kruka.

Festiwal Gier i Kultury Popularnej

Zaprasza Sz. P.
w dniach od 26 do 28 maja
bieżącego r.
do udziału w powyższym.

Zapewniamy atrakcje
rozrywkowe, kulturalne,
elektronowe
oraz kulinarne.

Informacje
w biuletynie na
www.pixelheavenfest.com

NERDY NOCĄ

Bycie nerdem i nerdówą
to jedna z najprzyjemniejszych
rzeczy w życiu. Świat jest pełen
różnorodnych ciekawostek,
pasji i przygód — zatem zwiedzajmy go
w dobrym towarzystwie.

Podkast Nerdy Nocą
jest przeznaczony
dla osób dorosłych metrykalnie,
acz nie ma obowiązku
czuć się dojrzale.

nerdynoca.pl

ŻADNA PRACA NIE HAŃBI!

Szukasz pracy`
w branży rozrywki?
Szukasz pracownika,
który lubi rozrywkę
uprawianą na nowoczesnych
tzw. komputerach?

Znajdziesz to na Wystawie Ofert Pracy Branży Gier!

Biuletyn informacyjny
dla zainteresowanych:
www.gcce.eu

EXTREME PARTY2023

–>> gry na konsole
–>> turnieje
–>> koncerty
–>> dyskusje i prezentacje

Rezerwuj w kalendarzu:
11 -12 listopada br.

extremeparty.pl

ZAPRASZAMY NA ZAKUPY:

- prasa komputerowa
- prasa growa
- literatura fachowa
- modna odzież w stylu gracza
- growe bajery i niespodzianki

PIXEL
PSX EXTREME

Główny pasaż **allegro**
Dzwoń: bit.ly/3XYIX3P

Where Bytes Travel Back In Time

Czasopisma, Książki, Gry, Akcesoria
do komputerów i konsol retro.
Jeśli pamiętasz słynne czasopisma,
jak Bajtek czy Top Secret, zajrzyj do nas!

www.retronics.eu

RETRONICS®

NAJLEPSZY WĘGIEL
DO TWOJEGO
ATARI!

✓DYSKUSJE
✓PLIKI
✓PORADNIKI

facebook.com/groups/SECRETLEVEL

GRUPA SECRET LEVEL*

Fejsbukowa grupa miłośników gier (także tych bez prądu), komiksów i popkultury.

Dołącz do społeczności powstałej wokół
Festiwalu Gier i Popkultury Pixel Heaven oraz magazynu Pixel.
To miejsce, w którym doskonale odnajdują się twórcy gier i gracze,
osoby, które pamiętają czasy pierwszych komputerów 8/16 bit, miłośnicy komiksów,
gier planszowych i klimatów retro lat 80. i 90. ubiegłego wieku.

Rozmawiamy, wymieniamy się wiedzą, ciekawostkami, informacjami,
niejednokrotnie nawet wspólnie gramy i spotykamy się w realu.

* UWAGA: miejsce przyjazne również Atarowcom ;)

Arcade

Największy salon gier retro nad morzem

ZŁOTE MYŚLI

Z PAMIĘTNIKA REDAKTORA

Pegasus to nie tylko konsola i gry, ale przede wszystkim piękne wspomnienia z czasów dzieciństwa. To wtedy kształtowała się świadomość i wrażliwość growa całego pokolenia wychowanego w latach 90. I właśnie tymi wspomnieniami o Pegasusie chcielibyśmy się z Wami podzielić. Z pewnością wielu czytelników oddających się poniższej lekturze uśmiechnie się pod nosem, bo wspólnych mianowników tych historii jest wiele. I na wielu podwórkach, bazarach i w wielu domach, wyglądało to bardzo podobnie.

ZEBRAŁ: ROGER ŻOCHOWSKI

DAWAJ NA CONTRĘ

ROGER: Pegasus już zawsze kojarzył będzie mi się z ucieczkami ze szkoły do domu (blok obok), na 15 minutowych przerwach, by pograć w Contrę czy Mario i wrócić na zajęcia. Często jednak kończyło się spóźnieniami na matmę i uwagami w dzienniczku. Najgorszy był ten dźwięk dzwonka słyszany, gdy dobiegaliśmy do szkoły. Wtedy już wiedzieliśmy, że będzie spięcie z „facetką". Dzienniczek był też grany, gdy robiliśmy sobie wagary, by sprawdzić nowe gry. Pisałem wtedy za rodziców: „proszę o usprawiedliwienie syna z nieobecności w dniu tym i tym." Podpis mamy podrabiałem jak zawodowiec. Pracowałem też weekendami w wypożyczalni gier na Pegasusa, gdzie zapłatą były... nowe kartridże. A jak pomagałem babci z zakupami na bazarku, to zawsze musieliśmy zajrzeć do „ruskich", a nuż mają jakieś fajne, nowe kartridże. Były też czasem szlabany na Pegasusa za złe zachowanie. Brałem wtedy zeszyt w kratkę i rysowałem kolejne poziomy z Mario czy Contry. Potrafiłem tak zapełnić 32 kartki łączące się w jeden duży świat, który potem skacząc ołówkiem po stronach próbowali przejść moi koledzy z podwórka. Zachował mi się jeszcze gdzieś poziom, w którym Mario trafia do Królestwa Yattamana i walczy z bandą Drombo. Gdy patrzę na te bazgroły upiększane żelowymi długopisami wręcz czuję zapach każdego pociągnięcia wkładem po kartce... Konsolę z całą torbą kartridży oddałem bratu, bo uznałem w pewnym momencie, że to przestarzały szmelc i na nic się już nie przyda. Niezbyt romantycznie zakończona przygoda z konsolą, która do dziś pachnie dzieciństwem. Człowiek młody, to i głupi.

PIERWSZEJ KONSOLI SIĘ NIE ZAPOMINA

DŻUJO: Moja przygoda z grami rozpoczęła się od automatów, czyli gier japońskich. Nic zatem dziwnego, że kiedy na Komunię w 1991 roku dostałem Commodore 64, zwyczajnie „nie czułem" oferowanych na niego gier. Czegoś mi brakowało. To „coś" odkryłem rok później, kiedy na Komunię jeden z moich kuzynów dostał pierwszy model Pegasusa. Pad zamiast joysticka, japońska szkoła designu gier w miejsce europejskiego podejścia – o to chodziło. Od razu zakochałem się w konsolce, która na swój sposób była „automatem w domu". Na własny model musiałem czekać do 1993 roku, chociaż już kilka miesięcy wcześniej miałem karta z Super Mario Bros 3. Okres od 1992 roku (ogrywanie konsoli z kuzynami) do połowy 1995 roku (miałem już wtedy Mega Drive'a, ale nadal sporadycznie pogrywałem na Pegasie) był prawdziwie magicznym czasem odkrywania tego, co potrafią zaoferować utalentowani konsolowi twórcy gier i czym właściwie potrafią być gry. Z jednej strony człowiek wybierając się na giełdę nie wiedział, w co będzie grał, ale jednocześnie – za sprawą „Top Secretu" i innych źródeł – próbował wyłowić konkretne tytuły. Zakupiony w 1993 roku, jak się okazało, klon Pegasusa (w Polsce nie brakowało podróbek podróbki Famicoma) działa do dzisiaj, odpaliłem go kilkukrotnie także na potrzeby przygotowania tego numeru specjalnego, pogrywając w opisywane przeze mnie tytuły samemu lub z synem, mającym tyle lat, ile ja, kiedy pierwszy raz zacząłem grać na automatach. Oby mój 30-letni „lewy Pegasus" służył jak najdłużej. Pierwszej konsoli się nie zapomina.

GARDZIŁEM PEGASUSEM

KALI: Nie ma co gadać, Pegasusa szanuję za to, jak rozpowszechnił tematykę gier w naszym kraju, gdy zaczynało to dopiero mocno rozkwitać. W kwestii gier i sprzętów: wtedy byłem zawsze do przodu. To, co było na Pegasusie, miałem ograne na C64 i właściwym NES-ie u kolegi, a gdy Pegasus dopiero zaczynał rozpychać się na naszym lokalnym rynku, ja już byłem posiadaczem Amigi 500 i później CD-32, ze sporadycznym dostępem do SNES-a (Street Fighter II !!!!). To, co było na Pegasusie, zawsze było dla mnie o 100 lat za... mugolami, „bieda sprzęt dla desperatów";). Podczas gdy sam już byłem wtedy maniakiem i 90% środków i uwagi poświęcałem na gry i sprzęty. Własnego Pegasusa zatem nie miałem, by nie powiedzieć, że jako ówczesny fanboj z gatunku „bojowych" wręcz nim gardziłem, ale u paru znajomych cisnęło się właśnie na tej maszynce. Na poważniejsze, nowsze i bardziej zaawansowane gry – to znajomi wbijali do mnie ;).

BUTELKI Z WESELA

MAJK: Na swojego pierwszego Pegasusa uzbierałem kasę... sprzedając butelki z wesela brata. Model konsoli był klonem Famicoma, co kiedyś było obiektem drwin – dziś japoński design budziłby większy respekt. W pamięci zapadły mi irytujące dopłaty na bazarku do wymiany na lepsze i nowsze gry (wyższy pułap cenowy). Wpadłem wówczas na pomysł, żeby otwierać pudełka i podmieniać płytki PCB. Dzięki temu pozbywałem się szrotu, a sprzedawca pewnym był, że oddaję jakiś hicior! Chodziłem na bazarek, bo tam nie sprawdzali kartridży z powodu braku prądu. Dopiero po latach uświadomiłem sobie, że przeze mnie ktoś miał potem zły dzień...

DODATEK DO AMIGI

KONSOLITE: Na początku Pegasus trafił do mnie z osiedlowej wypożyczalni, razem z kil-

koma grami, bo nie oszukujmy się – „168 w jednym" to nie było tyle gier, co sugerowała naklejka na żółtym kawałku plastiku. Następnie zadomowił się na stałe i dał adekwatną ilość zabawy w stosunku do tego co oferował. W porównaniu z Przyjaciółką nie miał co konkurować grafiką, ale gry to nieco inna bajka. Nie mogę powiedzieć, by Pegasus wiązał się dla mnie z czymś wyjątkowym, był dodatkiem do Amigi, miał kilka gier, których na niej nie było i tyle. Niektóre mi się podobały, ale nie czuję do niego jakiegoś wyjątkowego przywiązania. Może „narodowa duma", że mamy „swoją konsolę", a raczej własną podróbkę?

PANI UBRANA NA CEBULĘ

SOJER: Czasy Pegasusa to dla mnie bez dwóch zdań niepowtarzalny klimat targowiska w Katowicach przy ul. Ordona, gdzie na co drugim stanowisku można było napotkać żółte kartridże! Jako świeżoupieczony miłośnik kina akcji pt. Mortal Kombat, wtenczas jeszcze na kasecie VHS, na którą to wcześniej były 3-tygodniowe zapisy w pobliskiej wypożyczalni kaset obok społemowskiego sklepu (udało się wypożyczyć ten cud kinematografii na cały weekend!). Parcie na Fatale wzmagało się z minuty na minutę, do tego stopnia, że zapragnąłem wersji elektronicznej. Pierwsza próba wymiany kartów niestety się nie powiodła. Miła Pani ubrana na cebulę z grubo ponad tysiącem gier pod ladą, nie chciała nawet w zamian Złotej Piątki i bodajże Tiny Toon, wraz z dopłatą! Mortal na kartridżu był w tym okresie jedną z najdroższych pozycji na pchlim targu i rzadko spotykany. W grę wchodził zakup za gotówę, na co nie mogłem sobie niestety pozwolić. Koniec końców udało mi się wynegocjować układ – oddałem 3 kartridże (tyle liczyła wtedy moja domowa biblioteka) i dopłaciłem 30 złociszy. Pamiętam jak przez najbliższe pół roku ogrywałem tylko Mortala, ale warto było! Jako jedyny na dzielni miałem go w swojej bibliotece, ba! i mam po dziś dzień!

WOŁALI NA NIEGO KEFIR

KOSO: Pegasus był moim pierwszym sprzętem do grania. Dostałem go na Komunię wraz z kartridżem 168 gier w 1. Potem były kolejne „kasety", wymieniane za kilka złotych na poznańskim targowisku na Wildzie, wśród zapachu tanich skór i kobiet przymierzających rajstopy stojąc na tekturze (na szczęście nie trafiłem na egzemplarze, przy których majstrował M@jk). Było niesamowite outro do ukończonej Contry, nauka japońskich znaczków w Boy Soccer Team 1&2, czyli pegasusowych Tsubasach, zachwyt zapomnianymi dziś grami typu Code Name: Viper i Spartan, powiew wielkiego świata w postaci Złotej Piątki i niesamowitego Ultimate Stuntman, który przecież miał tyle gier w grze. Były pojedynki w Micro Machines, pierwsze przygodowe zabawy z Dizzym, posmak podrabianych Mortali i Street Fighterów, urok platformówek typu Tiny Toon Adventures, Chip 'n Dale, Felix the Housecat, „wierne adaptacje" kronik młodego Indiany Jonesa, Darkmana czy Spider-Mana (Return of the Sinister Six). Był i pewien lęk, gdy tata – wówczas nauczyciel zawodu w poprawczaku – pożyczył Mario 3 od któregoś z osadzonych, a ja potem wymieniłem grę na inną i martwiłem się, co się stanie, gdy facet wyjdzie na wolność. Zachwyt grami na Pegasusa i jednocześnie zaczytywanie się w Top Secrecie sprawiło, że sam chciałem pisać o grach. Do listownej inwazji na PSX Extreme miało jeszcze upłynąć trochę czasu. Recenzje pisałem więc dla własnego pisemka „Pegasus i inne", którego byłem jedynym czytelnikiem i autorem jednocześnie – choć autorów nawymyślałem sobie przeróżnych, by ich ksywkami podpisywać teksty (pamiętam, że jeden nosił pseudonim Kefir i był niezłym wariatem). Wyrywałem z zeszytów kartki w kratce, składałem na pół i oto miałem 16 stron odręcznie zapisanych wraz z samodzielnie narysowanymi pisakami obrazkami. Numerów wydałem od groma, bo jakieś kilkadziesiąt. Potem, gdy Pegasusa zamieniłem na Mega Drive, pisemko zmieniło nazwę na „Sega i inne", a kolejna inkarnacja – nieco bardziej profesjonalna i odbijana na ksero – była wysyłana do wszystkich zainteresowanych za bodaj 50 groszy dzięki ogłoszeniu, które zamieściło... PSX Extreme. Gdyby nie gazetka, mojego pisania o grach mogłoby nie być. Tak, więc dzięki, Pegasusie! Jesteś ojcem chrzestnym konsol w Polsce i tego nikt ci nie zabierze.

BAŃKA MLEKA

ADAMUS: W domu Pegasusa nigdy nie było. Ojciec od razu przywalił z grubej rury i w salonie pojawiła się Amiga. Z 8-bitowym cudem miałem kontakt podczas wycieczek... po mleko. Dzieciństwo w niskopiennej wsi w cieniu Beskidu Małego wiązało się z codzienną wyprawą do sąsiadów z pustą i powrotem z pełną jeszcze ciepłego, spienionego płynu bańką. Sąsiad/kuzyn, bo to do jego domu się biegło, miał Pegasusa, więc te krótkie eskapady nieodłącznie będą kojarzyć mi się z czołgami i kaczkami. Czas błogiej zabawy bez lęku, że życie zaraz wezwie na dywanik. Chyba do końca życia epokę „pegaza" będę kojarzył nie z (jak pewnie większość) zachwytem nową technologią, a z zapachem jeszcze ciepłego mleka, klującą stopy słomą, dniami, kiedy wszystko było przygodą, a rzeka w okolicznym lasku zdawała się nie mieć końca. Z dzieciństwem. Z ekscytacją tak silną, że dziś niemalże nie do odtworzenia.

NOWOBOGACKI KUZYN

KOMODO: Pierwsze wspomnienie z Pegasusem? Okolice 1992 roku, nowobogacki kuzyn, który zawsze miał wszystko wcześniej niż inni i desperacka próba pokonania Contry na limicie trzech żyć. Ostatnie wspomnienie? Okolice 2000 roku i młodszy dzieciak sąsiadów trujący mi, aby grać z nim w „gwizdki" (zapomniane Snake Rattle ,n' Roll). Nie do wiary jak długo trwała u nas popularność sprzętu, który w dniu swojego debiutu był technologicznie spóźniony o blisko dekadę. Największa trauma? Każda wymiana kartridżów na bazarze „u ruskich" lub w sklepie „u Jurka", osiedlowego chachmęta. Nadruki na naklejkach zwyczajowo przedstawiały wszak wszystko tylko nie faktyczną zawartość gry. Do dziś pamiętam, jak usilując zdobyć Power Rangers wszedłem omyłkowo w posiadanie podłej adaptacji „Kapitana Planety" (Captain Planet and the Planeteers), której nikt nie chciał potem wymienić.

ZŁOTA PIĄTKA

MAZZI: Jako jeden ze szczęśliwych posiadaczy oryginalnego NES-a z USA, długo nie miałem potrzeby kupować Pegasusa. Nie wytrzymałem jednak, gdy na rynku pojawiły się oficjalnie licencjonowane wydania gier. Gdy w telewizji zaczęto reklamować Złotą Piątkę, kolekcję gier wydaną w Polsce przez Codemasters z instrukcjami napisanymi po polsku, to w końcu się złamałem i kupiłem platformę. Ten zakup był prawdziwym skarbem, sam kartridż był wykonany z lepszej jakości plastiku, a w każdą z gier kolekcji (m.in. Dizzy, Micro Machines itd.) grałem niezliczoną ilość razy. Pegasus był bardzo elegancką konsolką z piękną 8-bitową grafiką. Choć był klonem NES-a to miał ten niepowtarzalny charakter. Zapadło mi w pamięć jak ten sam tytuł odpalony na np. konsoli i na smartfonie, może dawać inne odczucia podczas zabawy. Pegasus miał duszę, charakter i choć klonował NES-a, to robił to z niesamowitą klasą.

INNY ŚWIAT

GRABARCZYK: Pegasus? Zaczęło się tradycyjnie, bo od Komunii. Ale czasy były już późne, bo otwarcie pierwszego kartonu z „grą telewizyjną" przypadło mi w maju, 1998 roku. Nie żałuję nic, bo Pegasus działał jak kuźnia mojej pasji. Niebieski kartridż z napisem „168 in 1" zauroczył samą, tandetną naklejką. Co ja uruchomiłem pierwsze? Tak, Contrę. Liczyła się możliwość kierowania czymkolwiek. Dla dzieciaka oglądającego wyłącznie McGyvera czy inne Motomyszy z Marsa to jak wejście do innego świata, dopóki nie spalił mi się pierwszy zasilacz. Wytrzymał całe półtora tygodnia. W mieście co sobotę organizowano targowisko, gdzie zakochałem się w kartridżu z napisem Castlevania II, choć naklejka obiecywała Duke Nukema z biczem, nie Simona Belmonta. Piękne, bezpowrotne czasy. I szkolne wymiany z kolegami po lekcjach. Tak poznałem Chip & Dale'a. □

Sojer

Roger

SEGA KONTRA NINTENDO A SPRAWA POLSKA

Pegasus był władcą konsol w Polsce aż do debiutu PSX-a, ale Sega i Nintendo próbowały walczyć o nasz kraj jeszcze przed startem 32-bitowej ery. Wyjaśniamy, jak to było.

ŁUKASZ „DŻUJO" KUJAWA

Konsole w Polsce w pierwszej połowie lat 90. to nie tylko Pegasus. Wraz ze zmianami w kraju, do Polski oficjalnie wkroczyli dystrybutorzy sprzętu Segi oraz Nintendo. Jak potoczyła się wojna obu firm na naszym rodzimym froncie? Jak to u nas bywa, nie obyło się bez przygód.

PRZED INWAZJĄ NA POLSKĘ

Zanim przejdziemy dalej, obalmy pewien mit na temat popularności 8-bitowej konsoli Nintendo i pozycji 8-bitowego sprzętu Sega Master System (SMS). Japoński Famicom i jego amerykańska wersja, NES, okazały się wielkim sukcesem na właśnie tych rynkach. Co z Europą? NES nigdy nie podbił Starego Kontynentu. Dlaczego? W skrócie, powodem była restrykcyjna polityka Nintendo dotycząca dystrybucji sprzętu, cena i popularność 8-bitowych komputerów. A co z Segą? Sytuacja była – częściowo – odwrotna. W Japonii i w USA konsola SMS była klapą, ale Sega, oddając dystrybucję różnym lokalnym firmą w Europie, zyskała sobie przyczółek w Wielkiej Brytanii, Hiszpanii i przede wszystkim we Francji. Za sprawą regionalnych kontaktów w Europie, debiut Mega Drive'a pod koniec 1991 roku był ułatwiony, a konsola zyskała na popularności szybciej niż sprzedawane od kwietnia następnego roku Super Nintendo. Nintendo miało z czasem nadrobić dystans na niektórych z europejskich rynków, ale Sega trzymała się całkiem mocno, a coraz lepsza pozycja Niebieskich w Ameryce, po zmianie kierownictwa firmy w USA, tylko w tym pomagała.

O tym, jaka konsolka rządziła od 1991 do 1994 roku w Polsce wiecie, bo kupiliście ten magazyn. Czy NES i SMS były u nas wtedy zupełnie niedostępne? Nie. Jak to na początku lat 90. było, ludzie przywozili z zagranicy (lub dostawali od krewnych) różne rzeczy, w tym 8-bitowe konsole, także Game Boya. W 1992 roku, kiedy kupowaliśmy dla kuzyna Pegasusa na święta, na krakowskiej giełdzie sprzedawano sprowadzonego z Francji SMS. Na szczęście sam sprzedawca doradził mojej śp. mamie, aby nie kupować konsoli Segi, bo „nie ma na to u nas gier". Miał rację. Co sprawiło, że walka Nintendo z Segą rozpoczęła się na dobre w Polsce?

POLSKA WSTAJE Z KOLAN

Poznajcie ustawę z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych, za sprawą której, z prawnego punktu widzenia, piractwo stało się nielegalne. Tak oto, dosłownie z dnia na dzień, BobMark musiał zmienić swój sposób działania. Nagle z oferty zniknęły wszystkie pirackie kartridże. Dodatkowo Pegasus nie był już kurą znoszącą złote jajka jak w poprzednich latach, w czym dodatkowo nie pomagały kolejne klony konsolki będącej klonem. Wyjście? Firma postanowiła skorzystać z liberalnej polityki Segi dotyczącej regionalnej dystrybucji sprzętu i sprowadzić do Polski sprzęty Niebieskich. Nieważne, że jeszcze kilka miesięcy wcześniej BobMark cichaczem wprowadził na rynek klona Mega Drive'a (opisywany w numerze Pegasus 16-bit) – to była już przeszłość. Do życia powołano spółkę zależną AGES (tak, Sega pisana od tyłu) i rozpoczęto dystrybucję konsoli oraz niektórych gier. Jednocześnie BobMark skupił się na sprzedaży gier na Pegasusa, które mógł legalnie sprowadzić do kraju (np. opisywana w numerze Złota Piątka). Wraz

z Mega Drive do Polski wkrótce potem trafił również Game Gear, druga iteracja Master System i – w teorii – 32X oraz Sega CD, chociaż te dwa urządzenia były totalną niszą.

A co działo się w obozie Big N? Naprawdę sporo. Zachodnia firma Stadlbauer w październiku 1994 roku pomogła powołać do życia spółkę Entertaiment Systems Poland mającą lokalnie współpracować z dystrybutorami. Tych ostatnich na początku było czterech, ale tylko dwóch – Lukas Toys i American Computer and Games – miało znaczenie w tym okresie. Jakie były ich plany? Oficjalnie – sprzedaż NES-a, Super Nintendo i Game Boya. W rzeczywistości ten pierwszy został od razu olany, skupiono się na dwóch pozostałych. Rzekomy wysoki budżet na promocję poszedł na ekspozycję konsol w dwóch sklepach w Warszawie, reklamy w mediach mainstreamowych i wysyłanie gier do testów niektórym magazynom o grach w Polsce. No i pojawienie się na kilku ówczesnych branżowych imprezach (Play-Box, Gambleriada). Brzmi dumnie, a jaka była rzeczywistość?

ERA 16-BITÓW PO POLSKU

Jak to u nas bywa, a szczególnie bywało w pierwszej połowie lat 90., teoria swoje, a praktyka swoje. Przede wszystkim Pegasus i jego klony w tamtym okresie nadal były popularne, podobnie jak komputery, jakby nie było, główny sprzęt Polaków do grania. Według GUS, średnie wynagrodzenie pod koniec 1994 roku wynosiło około 5,3 mln zł (przed denominacją). W rzeczywistości znacznie mniej, a wtedy SNES kosztował 3,8 mln zł. Za Mega Drive'a płaciło się ponad 1 mln zł mniej (to zależy, dało się kupić taniej). Z grami też nie było różowo – od około 400 tys. zł do około 1 mln. Na tym jednak nie skończyły się problemy BobMark i dystrybutorów Nintendo. Piractwo i dystrybucja kartridżów z zagranicy szybko dogoniła 16-bitową generację. Początkowo było to szczególnie widoczne w przypadku Mega Drive'a. Dlaczego? Konsola była obecna na rynku trochę dłużej niż SNES, a za sprawą jej popularności w niektórych krajach Europy, łatwiej było ściągnąć tańsze (lub podrobione) karty. Handlarze zajmujący się Pegasusem powoli zaczęli wprowadzać do swojej oferty 16-bitowe konsole.

Ponieważ dystrybutorzy Nintendo przede wszystkim skupili się na Warszawie, szybko doszło do „regionalizacji" w popularności konsol. W Krakowie rządził Mega Drive, gry na SNES-a pojawiły się później, w mniejszej liczbie. Właśnie dlatego w grudniu 1994 roku stałem się szczęśliwym posiadaczem konsoli Segi. Przeglądając prasę branżową z tego okresu widać, że dystrybutorzy Nintendo starali się promować sprzęt Big N m.in. korzystając z popularności Donkey Kong Country (recenzja na dwie strony chociażby w „Top Secret"). BobMark miał problem z oficjalnym ściągnięciem do Polski wielu z hitów, przez to ze świecą szukać recek kolejnych Soniców, chociaż gry były oczywiście dostępne na giełdach i w sklepikach (patrz nieoficjalna dystrybucja). Niby mieliśmy w Polsce 16-bitowe konsole, ale tak naprawdę wiedzieli o nich jedynie wtajemniczeni gracze.

Ten okres (lata 1994-1996) w historii „Konsole a sprawa polska" jest rzeczywiście fascynujący, ponieważ osoby zajawione na gry wideo, tak jak ja i pewnie wielu z Was z tamtego okresu, śledziło wszystkie możliwe newsy i recki na 16-bitowe maszyny, próbując wyłowić co ciekawsze tytuły. Czasem wiedzieliśmy czego szukać, czasem strzelaliśmy, trafiając na niezłe hity, ale oczywiście nie obyło się bez trafienia na crapa, jak w przypadku Pegasusa. No właśnie, a co z Pegazem? Jak wiecie z innych tekstów z tego numeru, osoby traktujące go jako zabawkę z czasem schowały sprzęt do szafy, gracze-pasjonaci przeskoczyli na inny sprzęt, a kto nie mógł sobie pozwolić na nic innego, nadal cieszył się Pegasusem. Jednak wszystkie starania związane z promowaniem 16-bitowych konsol i tak miały skończyć się za sprawą jednej nazwy: PlayStation.

SONY ZJADŁO I SEGĘ, I NINTENDO

Debiutujące z poślizgiem w Polsce 16-bitowe konsole od początku miały pod górkę, ale nic nie ilustruje tego lepiej niż start 32-bitowej generacji. Pod koniec 1995 roku, za sprawą recek w magazynach i ogólnej promocji w Europie, wszyscy usłyszeli o PlayStation, a także o Sedze Saturn. Niektórzy nie zdążyli się jeszcze przesiąść na 16-bitowy sprzęt, a tu pojawili się zawodnicy prawdziwie ciężkiej wagi. BobMark, dzięki dobrym relacjom z Segą, zajął się dystrybucją Segi Saturn. PlayStation początkowo nie trafiło pod strzechy Sony Polska, zmieniło się to dopiero w 1996 roku. Dystrybutorzy Nintendo mieli w takiej sytuacji najtrudniejszą pozycję – Nintendo 64 pojawiło się w Europie dopiero w marcu 1997 roku, ale przynajmniej, wraz z PlayStation i Saturnem, miało swojego dystrybutora. Wreszcie nie byliśmy do tyłu za resztą Europy, otrzymując konsole, mniej więcej, wraz z debiutem na Starym Kontynencie.

O tym, jak potoczyły się losy PlayStation wiecie, Saturn poległ, a wraz nim BobMark, rezygnując z branży konsolowej. Entertaiment Systems Poland przestał współpracować z Nintendo w okolicach 1999 roku, tak samo jak American Computer and Games. Natomiast Lukas Toys zostało przejęte przez Stadlbauer. Co istotne, polski pododdział tej firmy do dzisiaj trzyma pieczę nad dystrybucją sprzętu Nintendo w Polsce.

Kto wygrał w tamtych latach w Polsce? Nintendo czy Sega? Nie ma danych, które dałyby jednoznaczną odpowiedź. Ja, na bazie własnych obserwacji, stawiam, że pewnie była to Sega i Mega Drive, ale tak naprawdę nie ma to znaczenia, bo w tym okresie król był jeden – Pegasus. Zastąpiło go dopiero PlayStation. □

GRYZOR
PNGP
PL
wersja
KONAMI
PNGP

HISTORIA polskiej demosceny

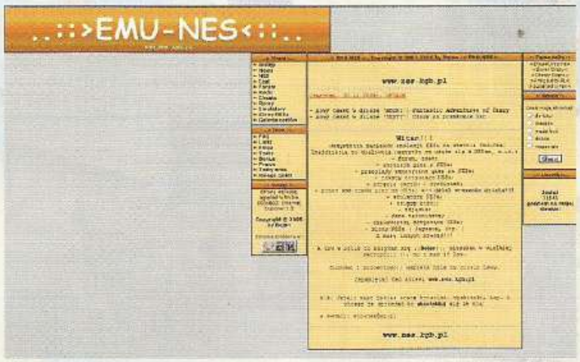
Historia zaczęła się, kiedy Nowa Zelandia doniosła, że meteor wpadł do pobliskiego oceanu.

TOMASZ „AFROSŁOWIANIN" MIECZNIKOWSKI

Zacznijmy od początku: czym jest demoscena i czym jest demoscena NES/Famicom/Pegasus. To jest taka gałąź sztuki, w której artyści, pracując na różnych interfejsach, tworzą dzieła audiowizualne, przekraczając linię czasu i możliwości tych urządzeń. Dobrym przykładem będzie polonizacja wydanej wyłącznie w Japonii wersja Contry, która po przeszło 20 latach wychodzi w polskiej wersji. Gryzor zasadniczo różni się od Contry, ma swoje intro, między poziomami są cutsceny – w odróżnieniu od znanej Ci Contry, w której jest kilka słów i bogate w równoważniki zdań napisy końcowe, jest tu więcej treści do tłumaczenia.

Wydaliśmy go w ściśle limitowanym nakładzie sumptem PNGP – projektu translacyjnego jednej gry, złożonego z forumowiczów EMU-NES. Nie tłumaczyliśmy tego ROMa z japońskiego, skorzystaliśmy z gotowej, demoscenowej translacji na język angielski, przetłumaczyliśmy treść, zaprojektowaliśmy pudełko i instrukcję, i nagraliśmy na kartridże. Było nas nastu, każdy ze swoim inwentarzem, albo bagażem chęci. Ktoś umiał poradzić sobie z grafiką i zaprojektować pudełko, które puścił w drukarni, w której pracuje, ktoś wiedział czym jest carthacking, nagrał kości pamięci i wlutował je w carty dawców. Ktoś zaprogramował polskie znaki i ktoś ich użył w translacji, aby w dwóch tłumaczy złożyć to otwierające grę zdanie: „Historia zaczęła się, kiedy Nowa Zelandia doniosła, że meteor wpadł do pobliskiego oceanu. I tak tych kilka cartów zobaczyło światło dzienne na naszym pierwszym party, które odbyło się w lipcu 2009 roku w podwarszawskich Laskach".

Nie doszłoby do tego gdyby nie forum, pradawne i od kilku lat archiwalne EMU-NES. Trafiłem do społeczności NES/Pegasus/Famicom niespełna 20 lat temu. Po tekstach M@jka o Dreamcaście w PSXExtreme trafiłem na jego forum, DCFans, które pomimo zakończenia produkcji ostatniej konsoli Segi, miało się świetnie. Społeczność była barwna - na tyle, że zostałem jej częścią, nigdy nie mając organoleptycznego kontaktu z konsolą. Pamiętam, jak otwierający oczy był dla mnie projekt polonizacji Shenmue, w którym w planie była pełna translacja, włącznie z napisami na automatach. Zanim zdążyła mi w głowie zakiełkować myśl o analogicznym forum o Pegasusie, trafiłem na kilka postów Bojana, w którego podpisie odnośnik kierował na jego stronę o tajwańskim klonie – nes.kgb.pl.



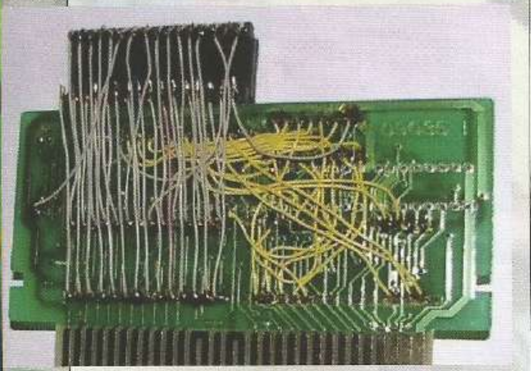
Strona miała kilka tekstów, większość ludzi trafiło na nią po to, aby spytać w Księdze Gości skąd pobrać ROMy. Z czasem ilość ROM site'ów tylko malała, ROMsetów szukało się bezpośrednio na rosyjskich stronach i torrentowniach - bo tam nie dochodziła moc sprawcza ochrony praw autorskich. Teraz, po kilkunastu widowiskowych akcjach zrównania buldożerem prawnym stron z grami na stare konsole Nintendo, ROMsety są poza zasięgiem. Od czasu Virtual Console, wymiana ROMami coraz dotkliwiej wchodzi w interesy korporacji. Chichot losu jest taki, że w 2017 roku Nintendo zostało złapane na gorącym uczynku na korzystaniu z prac archiwistów, którzy samodzielnie zrzucali ROMy z kartridży. W nie innym ROMie jak Super Mario Bros., głęboko w kodzie znaleziono tę samą linijkę identyfikującą zgrany ROM, co w dużej części wersji dostępnych w sieci. Z jednej strony Nintendo prawnym walcem równa z ziemią archiwistów, którzy zdobywają kartridże najrzadszych gier w różnych wersjach po to, aby pieczołowicie zachować je przed przeterminowaniem układów scalonych, z drugiej natomiast samo korzysta z ich prac. Nintendo jest niekwestionowanym liderem w dwóch rzeczach – w robieniu doskonałych gier obrastających kultem i w równaniu społeczności z ziemią – jak przy ostatnich przejściach sceny Super Smash Bros.

Najważniejszą częścią strony Bojana było dla mnie forum. Na nim nie brylowałem długo, bo skakaliśmy po różnych hostingach strony i forum, w końcu zrzucając się na pierwszy płatny serwer, pieniądze wysyłając adminowi w kopercie, razem z tekstami w .txt przesyłanymi na płycie CD. Miałem klarowny plan na przyszłość w tym czasie: po lekturze pierwszego numeru PSX Extreme, który mi wpadł w ręce (63), chciałem pisać o grach. Zacząłem od recenzji, później eksperymentując w pierwszych publicystykach i samodzielnie i z redaktorami setezerem czy żur0. Nie trzeba było szukać tematów, bo była cała galaktyka gier do ponownego odkrycia po latach albo zapoznania się z nimi po raz pierwszy. Z czasem rozwinęliśmy ten redaktorski zapał do zaskakujących rozmiarów, o czym opowiem Ci kilka tysięcy znaków później. Na forum było kompletne spektrum tematów – z jednej strony były poświęcone growym evergreenom początku lat 90. w Polsce – Duck Tales, Contra i Chip & Dales, rozszerzając optykę coraz szerzej, o coraz mniej znane tytuły. W 2007 roku mieliśmy swoją przełomową olimpiadę Championship NES League, ligę, w której walczyliśmy o najlepsze hi-score w grach, której patronował PSX Extreme. Formuła obrosła w mięśnie i z czasem się rozrosła – o kilka długości, ale to nie na teraz. Od początków naszych for pojawiały się tematy poświęcone carthackingowi.

Sposób odpalania gier na konsolach i komputerach z epoki się zmienił – są dedykowane loadery, przeróbki na karty SD. Każdy istotniejszy sprzęt (a w zasadzie, to po prostu każdy) ma jakieś mniej lub bardziej powszechne obejście korzystania z oryginalnych nośników. Część pewnie znasz, bo zasada ich działania nie zmieniła się od czasu PSX albo PS2 – albo trzeba dorzu-

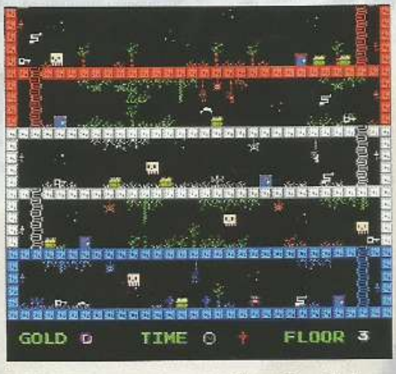
cić chip, przez który konsola czyta CD-Ry, albo wpiąć się z dyskiem twardym pod Network Adapter. Z krzemowymi nośnikami jest trudniej, no bo jak wypalić sobie taki nośnik?

Nintendo zabezpieczyło się na piracenie swoich gier jeszcze na samym początku historii sukcesu Famicoma, przed wydaniem konsoli na Stany Zjednoczone i resztę świata. W 1985 roku pojawiają się mappery – sposoby mapowania pamięci między konsolą, a zawartością kartridża. Cele były dwa. Z jednej strony, miały one maksymalnie zoptymalizować współpracę konsoli z konkretnymi bankami pamięci na kartridżu, także gdy jego zawartość miała dodatkowe układy muzyczne czy operacyjne. Z drugiej, nawet jeśli nie było tych dodatkowych układów, to mapper definiował co i w jaki sposób na kartridżu łączy się z konsolą, aby gra się mogła poprawnie uruchomić. Tym samym nie dało się stworzyć każdej gry na każdym kartridżu, bo kompatybilność zawężała się do mappera.



Szlaki tworzenia cartów na NES/Famicom/Pegasus przetarł w Polsce siudym, jednoosobowa, demoscenowa armia. To on, korzystając z reverse engineeringu i tajemnej wiedzy nieistniejących już międzynarodowych for i grup dyskusyjnych, lutował pierwsze projekty cartów. Projekty, o których się jeszcze nam nie śniło – uruchamiając na Pegasusie gry, które nie miały prawa się na nim pojawić. Z czasem wiedza siudyma znalazła kilku swoich adeptów, a jedną z pierwszych prac jednego z nich, trzymam jak relikwię u siebie – translacja FF3 na angielski, zbudowana na Rockmanie 4, którego bateria trzymająca sejwy dotrzymała aż do 2022 roku.

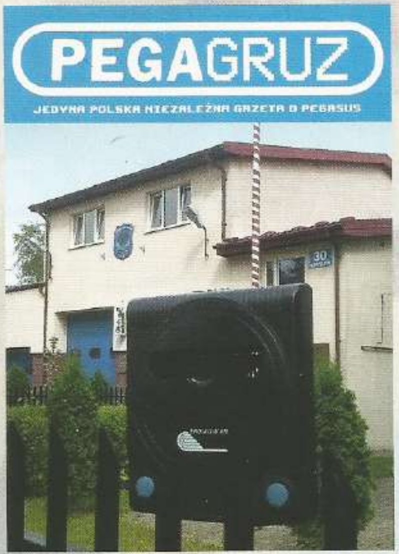
Siudym poza stworzeniem fundamentu wiedzy nt carthackingu w Polsce i aktywnym opracowywaniu zagadnienia na forach światowych ma na swoim koncie masę gier. I jeśli po tym tekście masz zamiar sprawdzić tylko jedną demoscenową produkcję, niech będzie to jego seria Micro Knight – szczęka opada na to co można wyczarować z 1,79Mhz i 2kB RAMu.



Blisko dziesięć lat później myśl techniczna demosceny przeskoczyła na bliższe nam czasy, w których gry można nagrać kartą SD albo kablem USB. Krzysiobal opracowuje KrzysioCart – programowalny kartridż, który do produkcji wszedł w 2017 roku, tym samym dając możliwość zagrania w blisko całą bibliotekę gier na NES/Famicom/Pegasus. Blisko całą, bo nigdy nie będziemy mieli pewności czy wszystkie kartridże świata zostały już zdumpowane i wszystkie są kompatybilne z programowalnym kartridżem Krzysiobala.

Nie ma sensu żebym Cię wprowadzał w carthacking, to trudne, żmudne i patrząc na nieubłaganie kończącą się ilość znaków, bezsensowne do zipowania w i tak maksymalnie zzipowanym tekście o demoscenie w Polsce. Robimy fast forward do roku 2014 i dwóch zasadniczych projektów – pierwszego, który wpadł w wieczną arktyczną zmarzlinę, drugiego, który będzie trwał lata.

W 2014 roku, po latach prac, wydaliśmy własnym sumptem do druku pierwszy numer dekadnika. Jedynej polskiej, niezależnej gazety o Pegasusie – Pegagruz. Pomysł na gazetę kiełkował w naszych głowach od czasu pisania tekstów na stronę Bojana – dekady, w której z roku na rok zdawało się, że już wszystko o NES/Famicom/Pegasus zostało napisane. Ale to też lata uświadamiania sobie tego, że nasza demoscena nie musi wychodzić dalej niż garstka



ludzi, która rok do roku spotyka się na party. Ilekroć uchyliliśmy drzwi party nieco szerzej, okazywało się, że jeden na dziesiątki przybywających umie skumać ten performance. Pierwszy numer zamyka się w 28 stronach, a my, napędzani siłą własnego entuzjazmu, łapiemy nowe płótno do ekspresji jako kolektyw.

W połowie 2014 roku polski serwis IndieWorld ogłasza game jam, którego finał ma odbyć się na Poznań Game Arena. W większości game jamy trwają 24, 48 lub 72 godziny i mają jedyną platformę, na którą można wydać projekt: pecet. Ten trwał miesiące i zachęcał do przygotowania pracy na samodzielnie wybraną platformę. Jakbyśmy nie byli wystarczająco kupieni, to tematem game jamu było Electrobody. W ciągu kilku tygodni, gdzieś w wakacje, uformowaliśmy trzon ekipy do projektu, od głównego programisty, dźwiękowców i grafików, designerów do świata i jego opowiedzenia, aż po pełną oprawę na dzień zero. Na miejscu dzieliliśmy kantor 2x2m z dwiema ekipami z projektem na peceta, których zmiażdżyliśmy swoją blisko 20-osobową brygadą, która wchodziła na zmianę na trzy bilety VIPowskie. Mimo że mieliśmy przybyć z gotowym projektem, to dzięki zdobyczom najnowszej technologii dalej testowaliśmy i naprawialiśmy ROM naszego dzieła. Nie przyjechaliśmy tam po laur, bo go nie potrzebowaliśmy, a po adrenalinę, którą da nam nowy środek ekspresji. Mieliśmy swoje kolektywne gry stworzone wcześniej jak wydane tego samego roku MilioNESy, ale Electrobody 2: The Lost Project było na sterydach: nie dość, że robimy grę na czas, to robimy to na oczach całych targów. I dostaliśmy drugie miejsce – co było kompletnie zwalające z nóg. W wyniku zmian, na które nie czas ani tym bardziej miejsce tutaj, Electrobody 2: The Lost Project naprawdę stało się utraconym projektem, po którym zostało kilka materiałów w sieci, w tym fenomenalny soundtrack na Bandcampie.

Tym drugim projektem, który przeżył i będzie żył długo, jest drugi numer dekadnika,

który po ponad pół roku roku intensywnych prac wyjechał w nakładzie 60 sztuk z drukarni pod koniec 2022 roku. Jest dokładnie tym, na co brakowało nam zasobów przy pierwszym numerze: dojrzałym, publicystycznym kompendium od dorosłych facetów (i jednej kobiety!) będących filarami Pegasusa w Polsce. Rozkładamy w nim na czynniki pierwsze najgłębiej schowane diamenty NES/Pegasus/Famicom i te na wierzchu, których po dziś dzień nie omówił nikt. Nakład jak wszystko na demoscenie, od sceny – dla sceny.

Z tętniącego w nas od prapoczątków redaktorskiego zapału narodził się jeszcze jeden projekt, radio 2a03 FM. Raz na parę tygodni, pod egidą redaktora zur0, prowadzimy audycje, tematyką jest na przemian albo omówienie konkretnego roku z życia konsoli na wszystkich rynkach albo audycje w całości skupione na życiu polskiej demosceny. W rocznikowych audycjach rozkładamy na czynniki pierwsze wydawców, studia, typujemy najlepsze gry roku, omawiamy konkretnych twórców muzyki. Wiecznie przedłużamy czas trwania audycji, aby wystarczyło nam miejsca na debaty o kondycji całego rynku konsolowego w roczniku. Jeśli masz wyjść z drugą rzeczą z tego tekstu po Micro Knighcie od siudyma, niech będzie to nasza audycja na YouTube Contrabanda.eu.

Demoscena NES/Famicom/Pegasus w Polsce to garstka najzagorzalszych fanatyków, którzy tłusty kawałek swojego życia oddają pracom naukowym od sceny dla sceny. Największe krajowe społeczności demoscenowe są związane z mikrokomputerami, demoscena atarowska jest co najmniej dziesięciokrotnie większa od tej NES/Pegasus/Famicom. Pesele są inne, ale motywacyjny korzeń naszych społeczności jest ten sam. To dzielenie pasji do wiedzy jak powstawały sprzęty, w jaki sposób tworzono oprogramowanie, a mając ją – jak przeskoczyć ograniczenia sprzętowe i jak trafić na kolejny rabbit hole, przez który odkopie się więcej zaginionej wiedzy. Wszystko się wzięło z giełd jako miejsc spotkań daleko przed koncepcją cyfrowej własności intelektualnej, która pojawia się w połowie lat 90., wprowadzając tym samym określenie pirackiego oprogramowania. Lata wcześniej, gdzieś tam może na szkolnej giełdzie, może na stoisku w zadymionym przejściu podziemnym, a może w rozgłośni harcerskiej, ktoś przyniósł pierwszą dyskietkę lub taśmę ze swoją przeróbką gry, ze swoją własną grą na Atari. Gdzieś w epoce, na takim bazarze jak warszawski Wolumen, ktoś uknuł plotkę albo miał naprawdę w rękach polską wersję Prince of Persia na Pegasusa, o której słyszę od 15 lat. Kto i kiedy konkretnie – gorąco kibicuję pracom Komitetu Społecznego Kronika Polskiej Demosceny, którego celem jest zbliżyć się do tej informacji. Od 1 grudnia 2021 dzięki pracy komitetu, polska demoscena ma swój stempel od Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego jako trzecia na arenie międzynarodowej, po Finlandii i Niemczech, a od 4 stycznia 2022 znajduje się na liście niematerialnego dziedzictwa kulturowego UNESCO.

Na moje oko takie wyjścia z podziemia są... Słodko-kwaśne? Cała rzecz w tej archeologii i twórczości, której zasadność trzeba opisać laikowi jak florę mikrobiologiczną spod mikroskopu aby pokazać – o tu, właśnie dlatego jest to fascynujące, bo paleta kolorów to 56, ale da się ją rozszerzyć czterokrotnie kombinując z tilesami. Osiągnięcie jest słodkim sukcesem, którego z tego miejsca gratuluję całemu KSKPD. Kręci mi się w głowie na samą ilość spotkań tłumaczących czym w ogóle jest demoscena ministerialnym oficjelom i podziwiam za wytrwałość w dążeniu do celu.

Ale z punktu widzenia wygi demosceny NES/Pegasus/Famicom: takie wyjście ma też w sobie gorycz, bo ilekroć wyszliśmy z podziemia jako blisko dwudziestoletnia demoscena, okazywało się, że większe zainteresowanie naszą społecznością szybko zaczynało nam ciążyć. Bo my robiliśmy turnieje sieciowe w czasach królowania CSa w kawiarenkach i rozpracowywaliśmy mappery ROMów i ich nagrywanie na kartridże w czasach, gdy Pegasusy były w normalnym obrocie na warzywnych bazarach w cenie mieszczącej się w dwóch banknotach – 20 i 10-złotowym. Nie minęło pięć lat od tego momentu, a na Allegro zaczęli pojawiać się handlarze, którzy za naklejkę REMARKS z tyłu kartridża doliczali stówę do ceny wywoławczej. I nas też to dotknęło. Dla niektórych miejsce pasji zajęło bezmyślne zbieractwo, dla innych handelek, inni postanowili spróbować zarządzić społecznością twardą ręką, po to, żeby upaść z wymyślonego piedestału z hukiem i odejść ze sceny na zawsze. Demoscena NES/Famicom/Pegasus ma się świetnie, o masie naszych działań, których mam zaszczyt być świadkiem, ogniwem i iskrą do zapłonu, nie opowiedziałem – po części przez brak miejsca, po części z wyboru, bo demoscena zaczyna się i kończy na demoscenie.

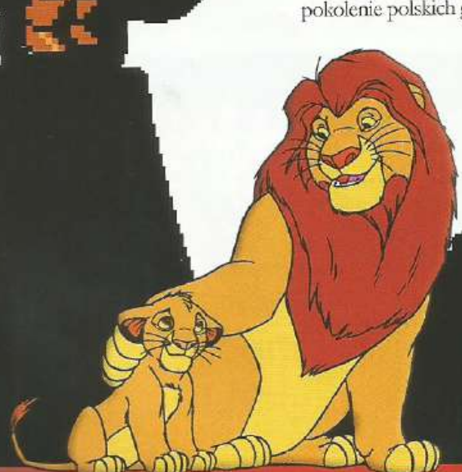
Przez te lata jako społeczność wyrobiliśmy sobie mechanizmy i markę radykalistów, którzy, jeśli wychodzą z podziemia, to po to, żeby performować o jego wyższości nad popytem wokół retro i taniej nostalgii. My z podziemia i my z performance'u, dlatego wyjście na powierzchnię z takim tekstem to jeden z nich. W końcu, jak napisał Tadeusz Grotowski, Performer to też most między świadkiem a owym czymś. □

PEGASUS

– w to się grało!

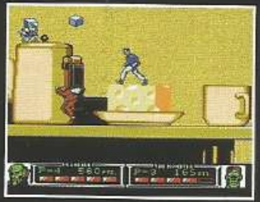
Roger: Planując kolejne strony magazynu rozmyślaliśmy w redakcji nad stworzeniem rankingu z najlepszymi grami na Pegasusa. Tylko jak wybrać te najlepsze, skoro nie wiadomo ile ich tak naprawdę wyszło? Ktoś rzucił pomysł – „przecież możemy bazować na rankingu najlepszych tytułów na NES-a, skoro Pegasus jest jego klonem". Teoretycznie tak, ale w praktyce ile osób grało na Pegasusie w Zeldę, jedną z najlepszych gier na konsolę Nintendo? I nie oszukujmy się, nie byłaby to nasza, pegasusowa lista, która biorąc pod uwagę klimat otwierającego się na zachodnią popkulturę i gry kraju, nieco spóźnionego względem reszty cywilizowanego świata, mocno różniłaby się od tej stworzonej przez użytkowników NES-a. W pewnym momencie na naszych rodzimych bazarach i straganach było tak dużo różnych gier, przeróbek i romhacków z Contrą 7 i Super Mario 10 na czele, że ciężko byłoby to wszystko skatalogować. Dlatego po konsultacjach redakcyjnych stworzyliśmy po prostu listę najbardziej popularnych gier na Pegasusa, które każdy powinien mniej lub bardziej kojarzyć. Na pewno nie będzie tu wszystkich tytułów w jakie graliście, być może zabraknie produkcji, które dla Was były kultowe, ale to tylko pokazuje jakim fenomenem był w naszym kraju Pegasus. Czy więc gry opisane na kolejnych stronach to te najlepsze? Nie bardzo, bo część z nich to tytuły po prostu słabe, ale graliśmy w nie z różnych względów. Bo znaliśmy bohaterów z kaset VHS, Polonii 1 czy komiksów, bo grali w nie wszyscy koledzy z podstawówki, bo okładka kartridża była fajna, bo skoro oglądaliśmy Kevina na Święta to fajnie pobiegać nim na konsoli. Dlatego nasze recenzje potraktujcie nie jako TOP najlepszych gier lecz sentymentalny powrót do czasów świetności Pegasusa. Wszak opisy i screeny z wybranych tytułów z pewnością odświeżą część Waszych wspomnień z czasów dorastania. Ostrzegam, że niejednokrotnie zdjęliśmy różowe okulary, by nazwać rzeczy po imieniu, pokazać palcem gry przełomowe i te, które mimo pięknych wspomnień były crapami jeszcze zanim włożyliśmy je do konsoli.

Tym samym przed Wami 8-bitowy kalejdoskop doznań, w którym znajdziecie nie tylko opinie o samych grach, ale również sporo ciekawostek z ich produkcji, o których w latach 90. nie wiedzieliśmy, bo i nie mieliśmy prawa wiedzieć. Ważne, że były to tytuły, które wychowały całe pokolenie polskich graczy. Reszta to historia.



MONSTER IN MY POCKET

PRODUCENT **KONAMI** PREMIERA **1992** **RAYOS**



Na początku lat 90. na parę lat przed pojawieniem się Pokemonów, świat próbowały zdominować inne Kieszonkowe Potwory. Marka ta, początkowo rozwijana jako seria kolekcjonerskich, plastikowych figureczek potworów (mieszczących się, a jakże, w kieszeni) szybko doczekała się adaptacji komiksowych, gry planszowej, kolekcjonerskich kart i wreszcie omawianej tutaj, opracowanej przez Konami grze wideo wydanej na NES-a. Monster In My Pocket to po prostu zwykła platformówka z elementami walki jakich pełno na NES-ie. Po wybraniu początkowej postaci (Wampir lub Potwór Frankesteina) przemierzamy kilka ładnie zaprojektowanych lokacji (jak np. kuchnia czy salon w domu) widzianych z poziomu mikrofigurek (co od razu nasuwa skojarzenia z np. Chip & Dale), tłuczemy w kółko podobnych do siebie wrogów, których sztuczna inteligencja jest chyba bardziej sztuczna niż tworzywo, z którego zostały te figurki stworzone i na końcu każdego etapu tłuczemy jakiegoś bossa. Wszystko to spięte jest całkiem dobrą grafiką, efektem paralaksy i chwytliwym soundtrackiem. Nie jest to nic wybitnego, ale jest to zdecydowanie tytuł warty ograna, zwłaszcza, że nie jest zbyt długi.

OCENA 7

TRACK & FIELD

PRODUCENT **KONAMI** PREMIERA **1997** **RAYOS**

Track & Field, popularniej znane po prostu jako Olimpiada, to bardzo udany port arcade'owej gry o tej samej nazwie, wydanej przez Konami. Gra w swoim czasie była szalenie popularna i wielokrotnie na kompilacjach 999 in 1 pojawiały się pojedyncze dyscypliny sportowe z tej właśnie gry. Z perspektywy czasu wydaje się, że Olimpiada jest grą do bólu prostą, ot, zbiór kilku minigier symbolizujących różne dyscypliny olimpijskie (takie jak bieg na 100m, rzut oszczepem czy łucznictwo), które w dzisiejszych czasach spokojnie mogłyby zasilić zastępy mikrogier w serii WarioWare. Rozgrywka w większości przypadków skupia się po prostu na naprzemiennym wciskaniu A i B, z rzadka wymagany był odpowiedni timing i przytrzymanie któregoś z przycisków. Całość przedstawiona jest w dość ubogi sposób. Ani oprawa graficzna ani dźwiękowa nie robi dużego wrażenia, ale na plus warto zanotować sporo fajnie zrealizowanych animacji i mimo wszystko przyłożenie się do tematyki w rzetelny jak na tamte czasy sposób. Ale nie oszukujmy się, Track & Field nie było grą wybitną, a jedyną kartą atutową jest udany tryb dla wielu graczy, który za dzieciaka dostarczał nie mało emocji, zarówno tych pozytywnych jak i negatywnych.

OCENA 6

HOME ALONE

PRODUCENT **BETHESDA** PREMIERA **1991** **RAYOS**

Kevina samego w domu chyba absolutnie nikomu nie trzeba przedstawiać. Totalny świąteczny klasyk, który od wielu, wielu lat niezaprzeczalnie kojarzy mi się z Bożym Narodzeniem. Komedia, która chyba nigdy mi się nie znudzi. Jak to jednak bywa z popularnymi filmami, i Kevin doczekał się swojej własnej growej adaptacji, która… no nie jest zbyt dobra. Home Alone to prosta gra w berka/szukanego, gdzie wcielając się w Kevina musimy za wszelką cenę unikać spotkania z Harrym i Marvem. Musimy ich unikać przez 20 minut realnego czasu, do momentu przyjechania policji i zakończenia gry. Naszym placem zabaw jest wielopoziomowy dom McCallisterów, gdzie co chwila trafiamy na przedmioty działające jak pułapki na naszych złoczyńców: samochodziki, gwoździe, tarantula i tak dalej. Marv i Harry wyróżniają się inteligencją godną Blinky'ego z Pacmana: gdy tylko zauważą Kevina, biegną w jego kierunku nie zważając na to co stoi na ich drodze, dzięki czemu możemy ich zwabiać w nasze pułapki. Graficznie prezentuje się średnio, od muzyki boli głowa już po minucie, a sam gameplay, choć z pewnością przyśpieszający puls małego dzieciaka siedzącego przed TV, nie zachwyca. Ale Kevin to Kevin, w latach 90. - kult. A wersję gry na NES-a zrobiła... Bethesda.

OCENA 3

RYCERZE ZODIAKU

RAYOS

PRODUCENT **TOSE** PREMIERA **1988**

Nigdy nie byłem zbyt wielkim fanem tego anime/mangi, więc gry z tej serii mnie zupełnie nie interesowały. Omawiana tutaj produkcja, której właściwa nazwa brzmi Saint Seiya: Ougon Densetsu Kanketsu Hen, jest o tyle ciekawą pozycją, że formalnie nigdy nie wyszła poza Kraj Kwitnącej Wiśni. Jej rozgrywka podzielona jest na dwa zasadnicze etapy: pierwszy to zwykła platformówka akcji jakich wiele na NESi-e, która nie wyróżnia się absolutnie niczym. Drugi, to walki z bossami przedstawione w formie turowego RPG ukazanego zza pleców wybranego przez nas herosa. Warto tu nadmienić, że w grze mamy do wyboru jednego z bohaterów znanego z anime, a każdy reprezentowany jest przez dwie statystyki: życie i energię Cosmo, gdzie ta druga odpowiada na skuteczność naszych ataków podczas walk z bossami.

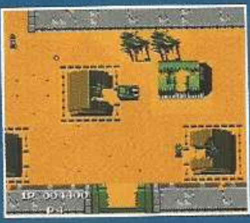
Poza tymi statystykami oczywiście każda postać różni się jeszcze umiejętnościami i każdą gra się delikatnie inaczej, więc istotnym też jest wybór właściwego herosa na konkretny poziom. Rycerze Zodiaku są grą raczej średniej jakości, nie zachwycającą w sumie w żadnym aspekcie, ale w latach 90. dla młodych widzów RTL7 z pewnością była to nie lada gratka. O ile oczywiście rozumieli, co w ogóle dzieje się na ekranie telewizora.

OCENA **6**

JACKAL

RAYOS

PRODUCENT **KONAMI** PREMIERA **1988**



Jackal to jeden z tych mniej znanych hitów od wirtuozów z Konami. Debiutujący na maszynach Arcade, Jackal ujrzał światło dzienne na NES-ie dwa lata później, by w końcu trafić na naszego rodzimego PEGASUSa. Jackal to klasyczny "run and gun", tylko, że zamiast standardowej, sidescrollerowej rozgrywki pokroju Contry, mamy widok z góry i bardziej otwarte poziomy. W grze sterujemy samochodem wyposażonym w granatnik i karabin maszynowy, a naszym celem jest przebrnięcie przez kilka poziomów, ratując po drodze możliwie najwięcej towarzyszy broni, przy okazji dziesiątkując armię przeciwnika, rozwalając bazy wojskowe, rozstrzeliwując wojaków czy niszcząc, standardowo na koniec poziomu, wielkich bossów. Jak to w zwyczaju u Konami, oprawa audio-wizualna jest jak zwykle na najwyższym poziomie.

Rockowy soundtrack pompuje krew w żyłach motywując do mordowania zastępów przeciwnika, wybuchy są satysfakcjonujące, a całość dopełnia przyjemna i czytelna dla oka oprawa graficzna. Na zdecydowany plus należy również zaliczyć to, że całość możemy przejść w coopie, a dodatkowo, te pseudo-otwarte poziomy możemy przechodzić korzystając z różnych ścieżek, więc za każdym razem możemy zagrać trochę inaczej.

OCENA **8**

THE PUNISHER

RAYOS

PRODUCENT **BEAM SOFTWARE** PREMIERA **1990**

Prosto z mostu: bardzo średni shooter na szynach. Ot, wcielamy się w tytułowego Punishera - Franka Castle, gdzie mordujemy zastępy wrogów w widoku zza pleców bohatera na sześciu poziomach. Kamera powolutku sunie w prawą stronę, a naszym zadaniem jest celować w nadciągających przeciwników i pociągać za spust, ot tyle. Na pochwałę zasługuje na pewno całkiem spora destrukcja otoczenia, rozwalić możemy naprawdę dużo rzeczy widocznych na ekranie i nierzadko nagradzani jesteśmy dodatkowymi ulepszeniami naszej broni, życiem i tak dalej. Poza tym niestety sama oprawa wizualna jest koszmarna - wszystko jest ciemne, bez wyrazu, na niektórych poziomach ciężko nawet zobaczyć gdzie są przeciwnicy. Muzyki na etapach w zasadzie nie ma, nie licząc bardzo dziwnego saksofonisty umieszczonego na każdym poziomie. Będąc w jego pobliżu słyszymy prosty jazzowy utwór grany w kółko. Na poziomach możemy również znaleźć ukryte przejścia do bonusowych rund, gdzie, a jakże mamy okazję zamordować kolejne fale przeciwników. Generalnie gra nie jest zła, ale celowniczek chodzi toporno, rozgrywka szybko się nudzi, a brak muzyki strasznie wybija z immersji.

OCENA **5**

ICE CLIMBER

PRODUCENT **NINTENDO** PREMIERA **1985** **RAYOS**

Ice Climber, jeden z tytułów startowych na NES-a to, nie ukrywam, jedna z tych gier, których fenomenu nigdy nie rozumiałem. Strasznie ciężko mi było przystosować się do sterowania, nieprzyjaznego (po obcowaniu z Super Mario Bros.) skoku i ogólnie samej rozgrywki, która wydawała się być mocno niesprawiedliwa. Cóż, tytuł był typowym „arcade'owym" szpilem, w którym nie tyle chodziło o skończenie gry (a Ice Climber go de facto nie miało, 32 poziomach gra się zapętlała), a o kręcenie wyników punktowych. Rozgrywka jest trywialna, ot wcielamy się w tytułowego Ice Climbera i naszym celem jest wspinać się coraz wyżej i wyżej, wybijając swoim młotkiem drogę w podłodze i przy okazji zabijając nim nadciągających z różnych stron przeciwników. Jak już wspomniałem, największym utrudnieniem w grze było samo skakanie, trzeba było sporo czasu, żeby się do niego przyzwyczaić. Rozgrywkę na pewno umilał (i utrudniał) co-op, ale i to nie wystarczało, żeby tytuł ten był grany jakoś często na moim PEGASUSie. Zwłaszcza, że audio-wizualnie też jakoś nie olśniewał. Można brać poprawkę na to, że to tytuł startowy nowej konsoli, ale z drugiej strony tuż obok leżał cart z Mario... Wiadomo co wygrywało.

OCENA **6**

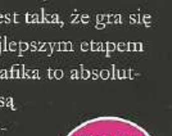
FRANKENSTEIN: THE MONSTER RETURNS

PRODUCENT **TOSE** PREMIERA **1991** **RAYOS**

Frankenstein to kolejna typowa dla NES-a platformowa gra akcji w stylu Castlevanii i tym podobnych. Tym co tę grę wyróżnia od innych to bardzo mocny nacisk na warstwę fabularną, pełno tu w trakcie rozgrywki „cutscenek" i dialogów między postaciami. Rozgrywka jest raczej do bólu typowa dla gatunku, skaczemy po platformach, zabijamy prostych przeciwników, co jakiś czas walczymy z bossami. Naszą postać, co ważne, możemy nazwać jak nam się podoba, w trakcie zabawy będzie uzbrajać się w coraz to lepsze narzędzia mordu, by finalnie dopaść tytułowego potwora Frankensteina. TOSE i Bandai postarały się o odpowiednią oprawę audiowizualną, jest mrocznie, ale przejrzyście, przynajmniej przez większość czasu. Niektóry poziomy niestety mają tak dziwaczne tła, że ciężko skupić się na tym co dzieje się na pierwszym planie, o ile będziemy w stanie w ogóle dojrzeć ten pierwszy plan. Poza tym Frankenstein niczym szczególnym nie rzuca się w oczy, ot przyjemny szpil, który ukończymy w jedno posiedzenie, zwłaszcza, że gra jest jedną z łatwiejszych pozycji w bibliotece NES-a.

OCENA **6**

THE TERMINATOR



PRODUCENT **RADICAL ENTERTAINMENT INC.** PREMIERA **1992** **RAYOS**

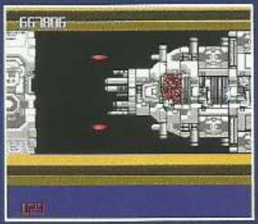
Absolutnie koszmarna gra z wywindowanym ponad wszelkie granice normy poziomem trudności (porównywalną w moim odczuciu z niesławnym Ninja Gaiden, z tą różnicą, że to chociaż dobra gra była), niesprawiedliwym designem poziomów i umiejscowieniem przeciwników. Ale to był TERMINATOR, więc w latach 90. wielu i tak grało i wspomina tytuł z sentymentem. Ale prawda jest taka, że gra się w to po prostu fatalnie. Główna postać prawie przez całą grę walczy jedynie pięściami, a najlepszym etapem w grze dla mnie była zupełnie odrębna sekcja z lotu ptaka z pościgiem samochodowym. Grafika to absolutna tragedia, podobnież dźwięk. Postacie zajmują zdecydowanie za dużo miejsca na ekranie, są szkaradne, tła wołają o pomstę do nieba, ścieżka dźwiękowa jest jedynie poprawna. Nie sposób mi wymienić czegoś pozytywnego na temat tej pozycji, może jedynie to, że jedna z niewielu tragicznych gier wydanych przez TO Bethesda Softworks i, że twórcy kolejnych gier z serii Terminator nie powtórzyli błędów tego potworka, ignorując słowa protagonisty „I'll be back". Oby to barachło nigdy nie wróciło.

OCENA **2**

METAL STORM

PRODUCENT **IREM** PREMIERA **1991**

DŻUJO



W zalewie pegasusowych okładek „z japońskimi robotami" bardzo łatwo było przegapić taką perełkę jak Metal Storm. Tymczasem gra Irem (kojarzonego chociażby z R-Type) wyróżniała się na tle podobnych do siebie shooterków „idź w prawo i strzelaj" jednym, bardzo fajnym patentem – odwróconą grawitacją. O co biega? Po naciśnięciu „w górę" nasz robot obracał się i lądował na suficie lub innej powierzchni (ruchoma platforma) nad nim. Nadal podążaliśmy przed siebie, ale na suficie, aby w odpowiednim momencie spaść znowu „na podłogę". Proste, ale genialne – i znane z wydanych później gier. Design poziomów i walki z bossami wykorzystywały ten mechanizm aż do bólu, zatem nie obyło się bez wielu podejść, momentami frustrujących, ale całość definitywnie zaliczała się do grupy gier „do przejścia". Nawet jeśli odpalimy sobie Metal Storm dzisiaj, to od razu widać, że był to tytuł z późniejszej ery 8-bitowej maszyny, kiedy twórcy wiedzieli, co potrafi ten sprzęt. Fajna oprawa graficzna szła tutaj w parze z dobrą nutą, a to co najistotniejsze – czyli mechanika oraz intuicyjne sterowanie – były (i nadal są), na wysokim poziomie. Wniosek? Nadal warto sprawdzić tego klasyka.

OCENA 7

GREMLINS 2: THE NEW BATCH

PRODUCENT **SUNSOFT** PREMIERA **1990**

DŻUJO

Będąc dzieciakiem na giełdzie lub w sklepie w pasażu handlowym, szukając na szybko nowego karta do Pegasa, trzeba było nieraz kierować się tytułami, które kojarzyliśmy chociażby z VHS-ów. Czasami można było dzięki temu trafić na zacne pozycje – tak było w przypadku Gremlins 2. Wystarczyły dwie minuty z tą grą (plus intro), a wiedziałem, że dobrze wybrałem. Dzisiaj nie może mnie to dziwić, bo za sterami tej pozycji stał Sunsoft, odpowiedzialny chociażby za inne świetne licencje opisywane w magazynie (Batman). Wcielaliśmy się tutaj w gremlina Gizmo, próbując przebić się przez kolejne poziomy, pokonując naszych paskudnych współbraci, a także inne kurioza (wielkie pomidory). Na końcu planszy czekał na nas wielki gremlin-boss, nawiązujący do kreatury z filmu (gremlin-pająk, gremlin z karabinem maszynowym, gremlin strzelający prądem itd.). Perspektywa rozgrywki przypominała Zeldę, czyli oferowała widok 2D z góry z odrobinę zakłamaną perspektywą. Skakanie z platformy na platformę i omijanie przeszkadzajek było równie przyjemne, jak strzelanie do gremlinów z multum broni (był łuk z filmu). Oprawa nie pozostawała wiele do życzenia, a muzyka – jak to w 8-bitowych grach Sunsoftu bywało – reprezentowała klasę samą w sobie. Niestety, takie pozycje, za sprawą praw autorskich, trafiają w otchłań zapomnienia i nie ma normalnego sposobu, aby je sprawdzić po latach. Szkoda, bo przygody Gizmo nadal cieszą.

OCENA 7

TINY TOON ADVENTURES

PRODUCENT **KONAMI** PREMIERA **1991**

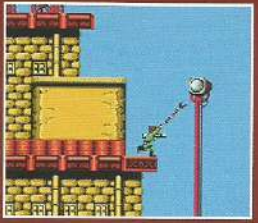
KONSOLITE

Przygody Animków to była świetna seria animowana, natomiast gra to nadal bardzo dobra platformówka, która mimo upływu lat niewiele straciła ze swego uroku. Gramy jako Królik Kinio (Buster Bunny), który musi ocalić Kinię (Babs) z rąk Maksa Montany. Aby to zrobić trzeba przebić się przez sześć światów, a każdy z nich składa się z trzech poziomów nie licząc ostatniego. Buster nie jest osamotniony, na każdym z etapów pomogą mu przyjaciele. I tak diabeł tasmański Karuzel potrafi się zamienić w mini-tornado, kaczor Tasior (Plucky) może chwilkę polatać, a Sylwek Junior, jak na kota przystało, może się wdrapywać na pewne elementy otoczenia. Wystarczy znaleźć gwiazdkę i zaliczamy transformację. Urocze, momentami bardzo pomocne, szczególnie w kilku poziomach. Po za tym to klasycznie skaczemy, zbieramy marchewki, wskakujemy wrogom na głowę oraz walczymy z bossem na koniec danego świata. Oprawa mimo ubogiej palety kolorów jest nadal przyjemna dla oczu, postacie są ładnie odwzorowane, lokacje mogły by mieć więcej detali, ale dzięki ograniczeniom całość jest czytelna. Muzyczka z serialu, humor i praktycznie wszystko co się kojarzy z Animkami jest tutaj.

OCENA 8

BIONIC COMMANDO

PRODUCENT **CAPCOM** PREMIERA **1988** **DŻUJO**



Capcom potrafił robić cuda na 8-bitowej platformie Big N. Bionic Commando był tego potwierdzeniem, a zarazem grą, która mogła doprowadzić do płaczu dzieciaka, który wrócił z takim kartem do domu. Niby wydawało się, że to „gra w stylu Contry", ale rzeczywistość była inna. Dlaczego? Konwersja automatowego Bionic Commando w 8-bitowej wersji bardziej przypominała połączenie Metroida z Metal Gearem i tradycyjną strzelanko-platformówkę. Główny bohater posługiwał się hakiem, który zastępował skok – aby przemieścić się z platformy na platformę musieliśmy się czegoś złapać. Fajna mechanika, ale musieliśmy się do niej przyzwyczaić. A dlaczego gra nie była prostym shooterem? Powodów było kilka: konieczność zbierania przedmiotów, nieliniowy wybór etapów, komunikaty „co dalej" po angielsku. Zwyczajnie nie dało się tego przejść „idąc w prawo". Ale dzięki skomplikowanemu designowi gra stała się po latach tak bardzo kultowa. W Bionic Commando było więcej niecodziennych akcji – w japońskiej wersji walczyliśmy z nazistami, aby na końcu rozwalić (dosłownie) Hitlera, a cała fabuła – jak na tamte lata – była zaskakująco rozbudowana (ratowaliśmy... głównego bohatera gry Commando). Jednak na początku lat 90. przeciętny dzieciak mógł wielu z tych rzeczy nie wyłapać, jeśli w ogóle dał radę przejść kilka leveli bez zwrócenia karta z pretensjami do sprzedawcy.

OCENA 8

MAD MAX

PRODUCENT **MINDSCAPE** PREMIERA **1990** **DŻUJO**

Filmowy „Mad Max", z naciskiem na drugą i trzecią część, był perfekcyjnym materiałem na grę. Zatem nic dziwnego, że karta z takim tytułem nie przegapiłby żaden kumaty dzieciak, który wiedział, co to wypożyczalnia kaset wideo. Po dokonaniu takiego wyboru mógłby jednak srogo się rozczarować. 8-bitowy Mad Max to przede wszystkim jeżdżenie wozem Maksa po pustyni, przeszywane krótkimi chodzonymi etapami „z góry", w których strzelamy do zwyrodnialców i zbieramy potrzebne nam surowce. No właśnie – surowce. To słowo-klucz w tej grze. Bez paliwa, odpowiedniej amunicji i innych zasobów, gra zwyczajnie skończy się, a my zostaniemy z ręką w nocniku. Właśnie dlatego start z Maksem był wtedy, bez instrukcji, tak trudny. Skąd dzieciak miał wiedzieć, że trzeba zebrać na tyle kasy, aby kupić bilet wjazdu na turniej, gdzie walczymy z innymi samochodami? I jeszcze musieliśmy trafić do tej lokacji, uważając na zużycie paliwa. A jeśli się nam to udało, to potem musieliśmy powtórzyć cykl jeszcze dwukrotnie, aby dotrzeć do finalnego bossa. Sam pomysł, i podstawowa mechanika oraz klimat, były całkiem okej, oddając ducha filmu, ale – paradoksalnie – dzisiaj gra się w takie tytuły łatwiej niż wtedy. Chociaż, jeśli komuś udało się to rozkminić w kumplami 30 lat temu, to miał całkiem ciekawą przygodę.

OCENA 6

CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS

PRODUCENT **DATAEAST** PREMIERA **1991** **KONSOLITE**

Co prawda tytuł gry powinien brzmieć Kapitan Ameryka i Hawkeye, gdyż reszty Avengersów tutaj nie znajdziemy (pomijając fakt, że ruszamy na ratunek Iron Mana i Visiona), to nie da się ukryć, że gra zestarzała się z gracją. Ciora się tak samo jak pamiętam, tylko pewne drobiazgi są teraz bardziej zauważalne jak problemy z kolizjami i fakt, że kiedyś gra wydawała się bardziej złożona. Natomiast teraz bardzo czuć, że to tytuł zrobiony wedle szablonu, skaczemy, zabijamy wrogów, klepiemy bossa i tyle. Różnice pomiędzy kapitanem rzucającym tarczą, a łucznikiem są minimalne, jedna postać jest silniejsza, ale ma mniejszy zasięg, druga odwrotnie. Tryb Battle to miły dodatek, ale szaleństwa nie ma – taka bieda bijatyka. Powtarzalność etapów i trochę dziwny system wymagany, by je ukończyć (niektóre etapy trzeba zaliczyć 2x – każdą z postaci) może irytować, choć gra jest tak krótka, że raczej nie zdąży. W niecałą godzinkę można zobaczyć zakończenie, poziom trudności nie jest wysoki, a przeciwnicy, nawet bossowie, nie stanowią większego zagrożenia, szczególnie gdy pozna się schemat. Wizualnie wygląda dobrze, choć momentami ma się wrażenie jakby się grało w podróbkę Contry. Jeśli macie dobre wspomnienia to raczej nie zostaną one naruszone po latach.

OCENA 7

BOOMERANG KID

PRODUCENT **CODEMASTERS** PREMIERA **1993** **RAYOS**

Jedna z czterech gier umieszczona na legendarnym cartridge'u Złotej Czwórki. To, samo w sobie, powinno już świadczyć o tym, że rozmawiamy o tytule wysokiej jakości, stworzonym przez samych mistrzów kodu z Codemasters. Boomerang Kid wygląda i brzmi fantastycznie. Sama rozgrywka jest bardzo przyjemna, łącząc w sobie platformówkę z odrobiną kombinowania. Naszym celem jest by na jednoekranowych planszach zebrać rozmieszczone bumerangi i dostać się do wyjścia, unikając przy tym przeciwników (takich jak węże, kangury czy ożywione posągi) i upadku ze zbyt dużej wysokości. Każdy poziom ograniczony jest czasowo, więc należy szybko i skutecznie obrać najlepszą drogę do bumerangów. Gra jest wymagająca, wszakże zarówno limit czasowy jak i obawa przed upadkiem z wysoka skutecznie podnosiły ciśnienie graczy przed telewizorami, ale jednocześnie na tyle przystępna i łatwa w obsłudze, że wręcz chciało się próbować raz za razem. Tym bardziej, że Boomerang Kid oferował odrobinę wolności w wyborze poziomów – po każdym mogliśmy wybrać, gdzie udajemy się dalej.

OCENA **8**

JOURNEY TO SILIUS

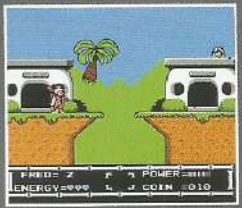
PRODUCENT **SUNSOFT** PREMIERA **1990** **DŻUJO**

Sunsoft był w czasach Pegasusa wyznacznikiem pewnego „minimum" jakości. Journey to Silius jest tego dobrym potwierdzeniem. Pierwotnie miała to być gra na licencji „Terminatora", ale firma utraciła prawa i musiała ratować, co było. Czyli co? Strzelankę „idziesz w prawo" osadzoną w post apokaliptycznym świecie, gdzie musimy zmierzyć się z tabunami maszyn. Jak to w przypadku gier Sunsoftu bywa, oprawa stała na wysokim poziome, a muzyka robi wrażenie do dzisiaj (pewnie kojarzycie któryś z kawałków, stoi za nimi Naoki Kodaka, weteran Sunsoftu z tamtej epoki). Żeby nie było aż tak różowo, to pomimo solidnych podstaw, otrzymaliśmy typowy shooter z kilkoma broniami, levelami i bossami. Możliwe, że utrata licencji sprawiła, że zabrakło kilku tygodni, aby stworzyć ciekawsze levele i dopracować kilka kwestii. Ale nawet w finalnej formie Journey to Silius wyróżniało się na tle masy podobnych gier z tego okresu. Wystarczy rzucić okiem na klimatyczne tło (zniszczone miasto) towarzyszące pierwszemu etapowi i dać się ponieść ścieżce dźwiękowej, aby poczuć dlaczego Sunsoft nie robił wtedy fuszerki. Kto w latach 90. przypadkiem trafił na ten tytuł – nie żałował. Ja miałem na tyle szczęścia.

OCENA **7**

THE FLINSTONES

PRODUCENT **TAITO** PREMIERA **1991** **RAYOS**



Uwielbiałem kreskówkowych Flinstonów (tych filmowych również), uwielbiałem też grywalną platformówkę na NES-a autorstwa Taito, które znane było z wielu dobrych gier na tę platformę. W zasadzie ciężko mi znaleźć element, który mi się we Flinstonach nie podobał. Gra olśniewała znakomitą oprawą graficzną, świetnie zanimowanymi sprite'ami, znakomitym soundtrackiem (ten główny motyw na ekranie tytułowym!) i solidnie zrealizowanym platformowaniem. W grze wcielamy się we Freda Flinstona, którego responsywność jest znakomita i skakanie naszym ulubionym jaskiniowcem daje po prostu frajdę. W ramach naszej przygody odwiedzimy kilka różnorodnych poziomów przemieszczając się na mapie świata wzorem tej z Super Mario Bros. 3. Żeby wspomnieć o kilku, to mamy standardowy prehistoryczny poziom, trafimy pod wodę, a nawet na stację kosmiczną! Walki z bossami, choć proste, to dawały satysfakcję, w trakcie rozgrywki trafimy też na różne urozmaicenia, jak np. prehistoryczny mecz koszykówki. Ciężko mi coś złego napisać na temat Flinstonów, może jedynie to, co łączy wiele gier z tej ery – jest krótka i przy dobrych wiatrach dało radę ją ukończyć w jedno posiedzenie.

OCENA **9**

DR. MARIO

PRODUCENT **NINTENDO** PREMIERA **1990**

SOJER

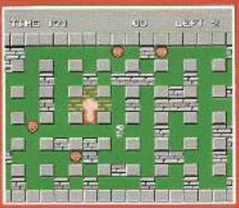
Znam tylko jedynego lekarza, który skutecznie walczył z wirusami. Było to w latach 90. Na język ciśnie mi się tylko jeden osobnik – nie, nie Dr. Queen, mam na myśli Dr. Mario. Tytułowy lekarz-hydraulik walczy z zarazą w sposób iście puzzlowy. Układa sobie kolorowe kapsułki w specjalnej butelce. Główny pomysłodawca, Gunpei Yokoi, wykorzystał nieśmiertelny patent Tetrisa i połączył z tabletkami. Rozgrywka polega na układaniu spadających elementów (czyt. kolorowych tabletek) prosto do butelki wypełnionej wirusami. Zasada jest identyczna jak we wspomnianym już Tetrisie – cztery elementy o tych samych kolorach muszą zetknąć się bezpośrednio ze sobą by zniknąć. Żeby ukończyć dany poziom w grze, musimy wyeliminować wszystkie zarazki w butelce. Mamy możliwość wyboru poziomu trudności, a co za tym idzie, likwidacji większej liczby wirusów, co stanowi zdecydowanie wyzwanie i możliwość zdobycia większej puli punktów. Uzupełnieniem całości jest tryb wieloosobowy, umożliwiający starcie między dwoma lekarzami. Na ekranie mamy wówczas dwie butelki z wirusami, wygrywa ten, który pierwszy zapełni naczynie. Graficznie jest przyzwoicie, jednak na fajerwerki graficzne nie ma co liczyć, wszak to gra logiczna, typowy klon Tetrisa. Produkcja ponadczasowa, którą warto pokazać młodemu pokoleniu.

OCENA **7**

BOMBERMAN

PRODUCENT **HUDSON SOFT** PREMIERA **1985**

SOJER



Bombermana chyba nikomu nie muszę przedstawiać. To gra zręcznościowa wyprodukowana przez Hudson Soft, początkowo na komputery MSX w 1983 roku, kolejno przeniesiona na inne platformy, jak chociażby NES-a, tudzież GameBoya. Nasz główny bohater jest robotem produkującym bomby, który pracuje w specjalnej fabryce, gdzieś głęboko pod ziemią. W życie robota jednak wkrada się monotonia i pewnego dnia dowiaduje się, że ucieczka z podziemi może przemienić go w człowieka. Robot wszczyna bunt i rzuca się do ucieczki, a wraz za nim rusza cała armia. Jedyną umiejętnością tytułowego Bombermana jest wspomniana już produkcja bomb i mądre ich wykorzystywanie podczas gry właściwej. Na każdej planszy musimy odnaleźć wyjście, które ukryto za otaczającym murem. Robot spotyka na swojej drodze różne przeszkody, które może wysadzać. W grze natkniemy się także na różnego rodzaju powerupy o różnych właściwościach – niektóre zwiększają zasięg rażenia, inne mają wpływ na szybkość ruchów naszego bohatera, tudzież umożliwiają przenikanie przez ściany. Na naszą niekorzyść, pomijając przeciwników, którzy za wszelką cenę chcą nas dopaść, działa także upływający czas. 50 rewelacyjnych poziomów na pozór identycznych, w praktyce jednak innych sprawia, iż gra po dziś dzień jest pozycją nieśmiertelną. Oprawa jaj nie urywa, ale też wcale nie musi. Produkcja bowiem w zupełności broni się historycznym już gameplayem, który dostarcza masy funu. Pozycja obowiązkowa, bezapelacyjnie! Wstyd nie znać, rzekłbym.

OCENA **9**

ARKANOID

PRODUCENT **TAITO** PREMIERA **1986**

SOJER

Arkanoid to kolejna nieśmiertelna produkcja, rzekłbym, że gra-legenda, która wydana została przez japońską firmę Taito na automaty i NES-a. Główny trzon zabawy polega na odbijaniu piłki, która po uderzeniu w kolorowe bloki zbija je. Arkanoid uznaje się jako rozbudowaną wersję Breakauta z lat 70. Gra, pomimo że polega najzwyczajniej w świecie na odbijaniu piłki, posiada też wątek fabularny. Tytułowy Arkanoid, czyli statek-matka, został unicestwiony przez nieznanego najeźdźcę. Jedynym ocalałym został Vaus, pojazd, którym to kierujemy w grze. Naszym zadaniem jest wydostać się z innego wymiaru, w którym to zostaliśmy uwięzieni. Nasz pojazd podczas zabawy spełnia funkcję ruchomej platformy, którą poruszamy – w prawo, bądź w lewo – w celu zbicia piłką kolorowych bloczków znajdujących się na przeciwległej stronie ekranu. W momencie nietrafienia w piłkę, tracimy życie. Kolorowe bloki znikają w momencie uderzenia przez piłkę, niektóre za pierwszym uderzeniem, inne po kilku razach, kolejne potrafią zrzucić nam jakiś specjalny power-up. Mogą to być np. dodatkowe piłeczki, laserowe pociski, tudzież powiększenie gabarytów naszego Vausa. W grze w sumie mamy do zaliczenia 33 poziomy. Wyjątek stanowi ostatni z nich, gdzie walkę prowadzimy z bossem zwanym DOH, który atakuje nas w taki sam sposób jak my jego. Zabawa oczywiście osiąga punkt wrzenia w momencie gry na dwa pady. Poziom trudności, jak na proste założenia rozgrywki, nie jest wcale niski,, wręcz rzekłbym, że bardzo wysoki. Arkanoid, to zaraz obok Mariana, jeden z topowych klasyków, które można było znaleźć na żółtych kartridżach. To klasyka w najczystszej postaci.

OCENA **8**

THE LEGEND OF KAGE

PRODUCENT **TAITO** PREMIERA **1985** **DŻUJO**

Wybór każdego nowego karta na Pegasa potrafił być ruletką – czasami nie wiedzieliśmy, na co trafimy. Niestety, pechowcy mogli „nadziać się" na takie kwiatki jak The Legend of Kage. Potem człowiek zostawał z taką grą na długo, czasami próbując sobie wytłumaczyć, że przecież „nie było tak źle". No więc, kochani – było. Domowa konwersja przeciętnej gry Taito z automatów pokazuje, że japońscy developerzy nie zawsze wiedzieli, co robią. Począwszy od fatalnego sterowania (skaczemy wciskając „góra" na krzyżaku, wykonując bardzo wysoki, nieobliczalny skok), przez byle jaką oprawę graficzną i koszmarną muzykę, na frustrującym poziome trudności i nudnych, dziwnie zaprojektowanych levelach kończąc (przez sporą część gry... „idziemy w lewo", a nie w prawo). Już po premierze Kage miało słabe recki, ale jeśli ktoś trafił na nią w latach 90., to współczuję. Pół biedy, gdy to była jakaś lewa składanka 999 in 1 (gra nie zajmowała dużo miejsca, także wpychano ją do takich kompilacji), ale jeśli to miałby być jedyny tytuł na najbliższe kilkanaście dni... Dramat. Nic dziwnego, że opisywany crap doczekał się wideo w wykonaniu samego AVGN. Nie wszystko na Pegasusa jest kultowe – oto dowód.

OCENA **3**

THE ADDAMS FAMILY

PRODUCENT **OCEAN SOFTWARE** PREMIERA **1992** **SOBEK**

Ocean Software oparło model biznesowy na interaktywnych adaptacjach filmów oraz seriali i wychodziło im to dość ambitnie. Tak ambitnie, że oparte na kultowym filmie z 1991 roku „The Addams Family", zacząłem w 1992 roku, skończyłem po 30 latach. Sterowanie Gomezem wydawało się 6-letniemu mnie bardzo obiecujące do momentu, kiedy okazało się, iż nie da się iść „dalej w prawo" i mapa nagle się kończy. Zrozumienie, że nie jest to zwykła platformówka, a tak naprawdę przygodówka, grając w którą warto też znać podstawy języka angielskiego zajęło jeszcze wiele skuch. Gomezem poszukujemy w rozległej posiadłości członków rodziny sprytnie poukrywanych w zakamarkach domu i ogrodu, a każdy z nich posiada jakiś przedmiot odblokowujący kolejne lokacje. Ponadto, w grze trzeba zebrać milion dolarów rozrzucony w banknotach. „Addamsi" byli trudni, ale pozwalali na odkrywanie kolejnych pokojów ikonicznego domu w rytmie znanego motywu przewodniego. Ocean Software przestało istnieć w 1997 roku, kiedy w wyniku fuzji z Infogrames marka zniknęła. Addamsi żyją dalej w animowanych filmach Sony i ostatnio dzięki „Wednesday", a Pegasus i jego NES-owe kradzione gierki trwają nadal w naszej pamięci, o czym jest ten tekst.

OCENA **8**

THE YOUNG INDIANA JONES CHRONICLES

PRODUCENT **CHRIS GRAY ENTERPRISES** PREMIERA **1992** **ROGER**

Indiana Jones z Harrisonem Fordem to pierwszy film jaki widziałem w życiu w kinie. I nie mogłem zdzierżyć, że jakiś czas później w serialu „Kroniki młodego Indiany Jonesa" zastąpił go młokos - Sean Patrick Flanery. Ten młokos dobija dziś do 60 lat, ale nigdy nie był moim Indiana Jonesem. Za to grę na Pegasusa, o takim samym tytule jak serial, pamiętam bardzo dobrze, bo długo nie mogłem przejść pierwszego poziomu. Dziś już wiem, że sterowanie było po prostu cienkie jak gumka w stringach Pameli, ale wtedy nawet crapy ogrywało się z bananem na twarzy. The Young Indiana Jones Chronicles crapem z pewnością nie było, ale to dość sztandarowa platformówka, w której Indy skakał, czołgał się, jeździł na motocyklu, ulepszał swój kapelusz, rozwalał skrzynie ze złotem i mógł używać różnorakiej broni. Zaczynał z batem, ale potem w jego ręce wpadały dynamity, granaty, pistolety, sztylety do rzucania czy karabiny, więc arsenał zacny. Fajnym patentem był poziom zdrowia - definiowały go noszona broń i przedmioty. Za każdym trafieniem przez wroga Indy je tracił, aż w końcu zostawał bez dobytku niczym rozwodnik mogąc jedynie walczyć na pięści. Serial początkowo trzymał się serialu, by później opowiedzieć oryginalną historię (jak na tamte czasy zachwycała liczba i jakość scenek przerywnikowych), rzucając Indy'ego na tereny Meksyku, Francji czy Niemiec, gdzie uczestniczył w I wojnie światowej, walczył z czołgiem, a nawet Czerwonym Baronem zasiadając za sterami samolotu. Co nie zmienia faktu, że Indy był i jest tylko jeden!

OCENA **6**

ANTARCTIC ADVENTURE

PRODUCENT **KONAMI** PREMIERA **1985**

RAYOS

Antarctic Adventure, które zawsze nazywałem „pingwinkiem", to urocza gra "wyścigowa", w której sterujemy bezlotkiem na "trójwymiarowej" trasie unikając przeszkód, skacząc nad dziurami w lodzie i zbierając po drodze flagi. Tylko tyle i aż tyle, naszym celem jest zaliczenie kilkunastu stacji badawczych rozstawionych dookoła Antarktydy. Zdecydowanie nie jest to najlepsza gra Konami na NES-a, ale jej prostota i urocza tematyka potrafiła mnie przykuć do ekranu na wiele wieczorów. Co prawda po jakimś czasie zacząłem słyszeć motyw muzyczny gry (który jest zapętlony przez całość rozgrywki) siedząc w cichym pomieszczeniu, a nocami śnił mi się uśmiechający pingwin, ale to drobne niedogodności, z którymi młody umysł był w stanie sobie szybko poradzić. Bardzo duże wrażenie na mnie robiła iluzja trójwymiaru pokazana w tej grze. Całość obserwujemy zza pleców pingwina, który sunie setki kilometrów na godzinę po lodzie (serio, jak ten pingwin mógł tak szybko się poruszać?!), a kolejne przeszkody zdają się przesuwać w jego kierunku. Doceniam też fakt, że pomimo tego, iż większość gry to po prostu biały lód i śnieg, udało się twórcom nadać całości charakteru, od którego nie bolały oczy. No i hej, ta gra była debiutem Hideo Kojimy, twórcy MGSa, który był tu asystentem projektanta!

OCENA **7**

EXCITEBIKE

PRODUCENT **NINTENDO** PREMIERA **1984**

RAYOS

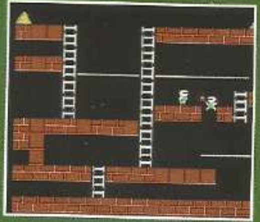
Nie znam osoby, która by w Excitebike nie grała. Ekscytuję się na samą myśl o tym tytule, o świetnym motywie pogrywającym na ekranie startowym, o genialnej w swojej prostocie rozgrywce, o przyjemnej grafice, o edytorze... aah, cudowna gra. Dla tych, co nie wiedzą, Excitebike to produkcja, w której królują dwa tryby - A i B, na obu mamy do czynienia z pięcioma trasami do przejechania, z tą różnicą, że w B faktycznie ścigamy się z innymi zawodnikami. Rozgrywka jest do bólu prosta, wciskamy gaz starając się jechać jak najszybciej, a na czterotorowej trasie staramy się tak umiejscowić, by jak najlepiej wykorzystać drogę przed nami. Robimy to, by wjechać na punkt „ochłodzenia" silnika (choć jak inni twierdzą, chodziło o napełnianie baku), który ciągle się nagrzewa, omijania plam oleju czy w końcu wjechania na dodatkową rampę. Rampy to inny kluczowy punkt Excitebike. Wybijając się z nich i odpowiednio manewrując naszym motocyklem, przechylając go w lewo/prawo, możemy zyskać dodatkowy boost przy lądowaniu, lub, jeśli zrobimy to totalnie nie tak – rozbić się w drobny mak, tracąc niezwykle cenne sekundy na liczniku. Gdy graczom mało było emocji na podstawowych 10 trasach, w grę wchodził całkiem bogaty edytor tras, by spróbować swoich sił w budowaniu, a następnie kręceniu wyników na własnoręcznie zbudowanych torach.

OCENA **9**

LODE RUNNER

PRODUCENT **HUDSON SOFT** PREMIERA **1984**

RAYOS



Lode Runner to prosta gra platformowo-logiczna, gdzie wcielając się w stosunkowo bezbronnego robocika, musimy na kilkudziesięciu poziomach zbierać kupki złota i unikać złowrogich... Bombermanów. Tak, TYCH Bombermanów. Nigdy nie zapomnę mojego zdziwienia jak pierwszy raz zobaczyłem kto jest moim przeciwnikiem w tej grze. Nasza postać wyposażona jest w łopatę, którą możemy wykopywać kawałki podłoża, do którego mogą wpaść nasi adwersarze, chwilowo ich zatrzymując i jednocześnie robiąc dla nas platformę do przejścia. Musimy jednak uważać, by samemu sobie tym kopaniem nie zaszkodzić, gdyż nasza postać nie potrafi skakać. Ku pomocy na poziomach przychodzą drabiny i liny, ale jeśli się zagapimy, to po nas. Gra niezwykle przyjemna, jedna z pierwszych na NES-a, co niestety skutkuje dość ubogą ścieżką dźwiękową czy graficzną, ale szczęśliwie dla niej, wszystko jest tu czytelne i po prostu działa. Niech za popularnością tytułu świadczy też fakt, że była jedną z pierwszych gier na NES-a która przebiła 1 mln sprzedanych kopii! Ciekawe ilu Polaków zagrało w wersję na PEGASUSie?

OCENA **7**

THE ULTIMATE STUNTMAN

PRODUCENT **CODEMASTERS** PREMIERA **1990**

KOSO

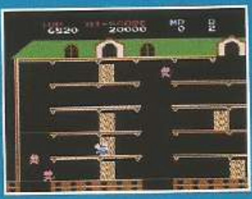
Jaką produkcję kojarzysz z tego, że można w niej chodzić, strzelać, jeździć autem, łazikiem, wspinać się, pływać łodzią i latać na lotni? Oczywiście z GTA. Z tym, że w czasach Pegasusa pierwszą grą, która przychodziła do głowy po tym opisie, był The Ultimate Stuntman. No i wszystkich tych aktywności można było doświadczać z osobna, jako że każdej z nich dedykowano osobny poziom. Mieliśmy więc dziki rajd strzelającą rakietami sportówką, strzelankę-platformówkę „z boku", wspinaczkę po budynkach, walki z bossami. Ba, można było nawet rozbrajać bomby niczym w Saperze (tego akurat GTA nie miało!). A wszystko po to, by uratować dziewczynę z rąk na wskroś złego, jakżeby inaczej, Dr. Evila. TUS, perła w koronie Złotej Piątki, wyglądała i brzmiała solidnie, a nawet jeśli wszystkim typom misji brakowało jakiejś zadziwiającej oryginalności, to zebrane w jeden produkt nie pozwalały na chwilę nudy. Ciekawostka: autor muzyki, Gavin Raeburn, spędził w Codemasters 24 lat, a potem przez 12 rządził Playground Games, dostarczając kolejne odsłony Forza Horizon.

OCENA **8**

MAPPY

PRODUCENT **NAMCO** PREMIERA **1984**

ROGER



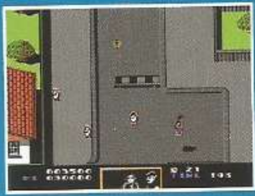
Jeśli dać wiarę niektórym doniesieniom, nazwa gry pochodzi od slangowego określenia policjanta – mappo - funkcjonującego w Japonii. A co mają do gry stróże prawa? W tytule Namco, który doczekał się nawet anime, wcielaliśmy się w nikogo innego jak policyjną mysz. Była to wyjątkowa mysz, bo nie bała się kotów. Szerściuchy okradały kilkupiętrowe domy, po których przemieszczaliśmy się skacząc i odbijając od trampolin. Te miały jednak swoją wytrzymałość i po pewnym czasie pękały znacznie utrudniając poruszanie się. Wiedzieć musicie tyle, że celem było odzyskiwanie ukradzionych sprzętów na kolejnych piętrach. Zapchlone kocury nie gardziły żadnym sprzętem, więc zbieraliśmy takie cuda techniki jak komputery, lodówki, sejfy, telewizory, kaseciaki a nawet obrazy Mona Lisy, zapewne z bazaru u ruskich. Każdy taki odzyskany gadżet był punktowany, a gdy zebraliśmy wszystkie przechodziliśmy do kolejnego poziomu wliczając w to również te bonusowe, w których zbieraliśmy balony. Z kotami można, a nawet trzeba było walczyć, ale mycha nie miała ani pały, ani paralizatora, więc ratowała się drzwiami mogąc trzasnąć nimi wroga przez łepetynę, albo wywołać falę uderzeniową odpychającą kocury na kilka metrów. Choć co grubsze koty potrafiły chować się za sprzętami, a nawet udawać trupa. Mappy to ostatecznie prosta, przyjemna gierka, która jednak nie wyszła z cienia takich hitów jak Pac-Man czy Donkey Kong.

OCENA **6**

BACK TO THE FUTURE

PRODUCENT **BEAM SOFTWARE** PREMIERA **1989**

ROGER



Czy gry na licencjach filmowych od zawsze gwarantowały kupę zabawy z przewagą kupy? Patrząc na Back to the Future, grę opartą luźno na kultowym filmie „Powrót do przyszłości", można tak założyć. Ale i tak graliśmy, bo przecież deweloperzy pozwolili nam wcielić się w samego Marty'ego McFly! Tylko który z twórców wpadł na pomysł, aby tak bogate uniwersum ograniczyć do biegania w górę ekranu? Ta pseudoparkourowa produkcja powstawała chyba po LSD, bo poza omijaniem plam oleju i przewróconych koszy, musieliśmy też uważać na osiłków, cyrkowców i atakujące pszczoły. Brakowało tylko słoni i Chucka Norrisa. Zabawę ułatwiała deskorolka zwiększająca prędkość i zwrotność, oraz kule do kręgli eliminujące wrogów. Był w tym jednak jakiś poziom meta - zadaniem gracza było bowiem kolekcjonowanie porozrzucanych po planszy zegarków, które uzupełniały czas zobrazowany jako znikające twarze bohaterów na dole ekranu. Jeśli ów czas się skończył, bohater tracił swoją przyszłość i.... znikał! Większą radochę dawały chyba poziomy bonusowe, gdzie graliśmy na gitarze czy rzucaliśmy kuflami z piwem w barze. Ale skoro w finałowej planszy zasiadaliśmy za kółkiem kultowego DeLoreana, by na końcu etapu osiągnąć prędkość 142 km/h i przenieść się w czasie do roku 1985, to chyba wszystko gra, prawda? PRAWDA?

OCENA **4**

MARIO BROS.

PRODUCENT **NINTENDO** PREMIERA **1983** **SOJER**

Mariana znają wszyscy. Za czasów Pegasusa każdy posiadacz sprzętu miał kartridż z wizerunkiem hydraulika, a przynajmniej posiadał w swojej bibliotece słynną składankę 168 in 1, na której to znajdowały się m.in. przygody Mario. Mario Bros. pojawił się we wrześniu 1983 roku na automatach Nintendo, a niedługo później gra trafiła na systemy Nintendo Entertainment System. Tym samym odpowiednia wersja z braćmi hydraulikami zagościła także na Pegasusie. Historia gry jest prosta jak konstrukcja cepa! Mario wraz z bratem Luigim są z zawodu hydraulikami włoskiego pochodzenia i mieszkają w Nowym Jorku. Stawiają czoła dziwnym stworzeniom wyłaniającym się z kanałów.

Przed rozpoczęciem gry mamy do wyboru dwie opcje rozgrywki (A – łatwa i B – trudna). Dodatkowo gra stawia na zabawę kooperacyjną dla dwóch graczy – i prawdę mówiąc w takim zestawieniu dostarcza największych pokładów miodu nawet dziś.

Owszem, Mario Bros. pod względem oprawy to klasyk gatunku platformerów 2D z charakterystycznym, czarnym tłem, ale tak należy go postrzegać. Głównym zadaniem naszych bohaterów jest przemieszczanie się z dolnej części planszy ku górze i z powrotem. Celem jest skakanie i uderzanie w podłoże pod danym przeciwnikiem w celu jego oszołomienia, by kolejno podbiec do delikwenta i wypchnąć z planszy. W międzyczasie zbieramy monety. Gra została podzielona na fazy. I tak kolejno od pierwszej do trzeciej walczymy z przeciwnikami, natomiast w czwartej musimy zebrać wszystkie monety w ograniczonym czasie. Po ich zebraniu odzyskujemy specjalną kostkę „Pow", dzięki której w momencie jej uderzenia wywołujemy wstrząs na całej planszy i paraliżujemy przeciwników. Łącznie do przejścia jest 99 faz. Gra, choć powtarzalna, to w trybie dla dwóch graczy staje się nieśmiertelna. To ten tytuł, który każdy szanujący się gracz powinien znać. Mario Bros. to kwintesencja klasyki w czystej postaci i przykład totalnego kultu gamingowego, który powinno się stosować jako nostalgiczny odświeżacz pamięci. Ba! Jako zastrzyk dawki retro dla młodego pokolenia idealny!

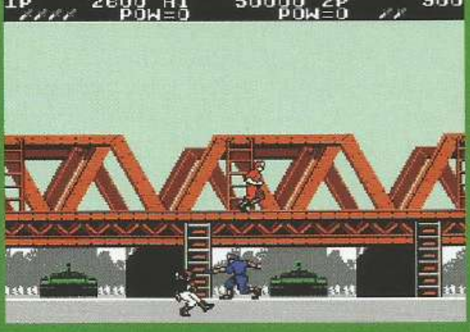
OCENA 7

RUSH'N ATTACK

PRODUCENT **KONAMI** PREMIERA **1987** **DŻUJO**

Przeczytajcie sobie tytuł „Rush'n Attack" trzykrotnie na głos. Jeśli wszystko poszło, jak powinno, to powinniście usłyszeć „Russian Attack". Nie jest to przypadek, bo gra Konami próbowała (z sukcesem) zbić kapitał na amerykańskich i zachodnich obawach przed atakiem ZSRR na resztę świata. Pomijając współczesne aspekty i zbornie Rosjan, w latach 80. obawy przed Związkiem Radzieckim były elementem popkultury za sprawą, popularnych przecież również u nas, filmów. Nic dziwnego, że Japończycy postanowili wykorzystać obsesję Amerykanów i sprzedać im, a także reszcie graczy, grę na automaty pod tym tytułem w roku 1985. Dwa lata później pojawił się port na 8-bitową konsolę Nintendo, a potem dziesiątki konwersji na komputery domowe.

Green Beret (alternatywny tytuł omawianej gry) to tak naprawdę „Contra przed Contrą", pierwsze 8-bitowe eksperymenty Konami z grą „idziesz w prawo komandosem i strzelasz". Chociaż w tym przypadku przede wszystkim traktowaliśmy przeciwników nożem, a dodatkowa broń (granaty, wyrzutnia rakiet itd.) była naprawdę ograniczona i trzeba było zachować ją na określone momenty. Niestety, Rush'n Attack nie pozbył się swego automatowego DNA, przez co gra była cholernie trudna, wymagając zapamiętania plansz i formacji, w jakiej atakowali nas przeciwnicy. Bez tego zobaczenie napisów końcowych nie było możliwe. Wtedy byliśmy przyzwyczajeni do takich wariactw, ale nie wszyscy dali radę przebić się przez Rush'n Attack. Nawet obecność trybu dla dwóch graczy nie gwarantowała łatwiejszego przedarcia się przez kolejne zastępy wroga, bo na ekranie robił się jeszcze większy chaos, a obaj gracze musieli wiedzieć, co robią – inaczej sobie przeszkadzali, a nie pomagali. Z drugiej strony do obalenia komunizmu i ZSRR też potrzeba było sporo koordynacji, także może takie było finalnie przesłanie Konami w walce z „Imperium Zła". A sam Rush'n Attack? Po tylu latach pozostaje raczej ciekawym preludium do Contry, a nie czymś wartym zagrania dzisiaj.



OCENA 5

SUPER ROBIN HOOD

PRODUCENT **CODEMASTERS** PREMIERA **1993** **GRABARCZYK**

Bracia Oliver stanowią ważny punkt na deweloperkiej mapie Wielkiej Brytanii. W 1986 roku wspólnie napisali Super Robin Hood na Amstrad PC. Kryje się za tym opowieść o żmudnej, chałturniczej pracy, w zgodzie z tradycją rozwoju twórców gier tamtej ery. Kodowali przez 23 godziny na dobę, by przez tę jedną wysłużony PC mógł odsapnąć. Ba, gdy jeden z braci pisał na komputerze, drugi kodował na...kartce papieru. Wysiłek popłacił, gdy wyszła lukratywna propozycja od Codemasters na wydanie gry. Upłynęło sześć wiosen, bracia ponownie napisali opowieść o księciu złodziei, lecz tym razem jej przebudowaną wersję. Tak, Super Robin Hood na NES-a jest czymś więcej niż portem. Zaskoczeni? Karykaturalny Robin Hood wkracza ukradkiem do zamku króla Ryszarda, pod jurysdykcją szeryfa Nottingham, by rabować bogatych i obdarowywać biednych, jak każe obyczaj. Przy okazji, uwolni swoją lubą, Marianne, która ponownie dała się złapać. Wymagająca platformówka z tego Robina. Zamek konstrukcją przypomina stos pułapek, zapaści, czyhających zawsze w tym samym miejscu przeciwników. Zadbano o responsywność, bo Hood choć niepozorny, bywa zwinny. Wszystko przy dość parodystycznej oprawie, z miłą paletą kolorów. Złodziej musi być cicho, lecz Gavin Reaburn zadbał o nastrój dzięki interesującej nucie w midi. Tego pana nie znacie, a powinniście, gdyż nie uwzględniono go na liście płac w mini-serii Big Nose. Super Robin Hood polega na skakaniu, strzelaniu z łuku, zdobywaniu kolejnych skarbów. Gra należy do trudnych. Jest również jedną z pierwszych, nielicencjonowanych gier wydanych na Pegasusa. Nigdy nie udało mi się zdobyć samodzielnej wersji, na oddzielnym kartridżu. Super Robin Hood został gościem honorowym Quattro Adventure, czyli nieśmiertelnej „Złotej Czwórki".

OCENA 8

DISNEY'S ALADDIN

PRODUCENT **CAPCOM** PREMIERA **1993** **SOJER**

Początek lat 90. należał zdecydowanie do Disneya, biorąc pod uwagę filmy animowane. Masa gier wideo w tamtym okresie bazowała na kultowych filmach wytwórni giganta. Jedną z nich jest Aladyn, który w tamtym czasie wywoływał przysłowiowe wow! Głównie ze względu na licencję, nawiązania do filmu, ale także na fenomenalną jak na ten czas oprawę i kapitalną animację bohaterów. W Polsce na Pegasusie były dwie wersje Aladyna, oficjalna, licencjonowana stworzona przez Virgin, oraz nieoficjalna, czyli lewy port gry Capcom ze SNES-a. Recenzujemy tę drugą, bo była bardziej popularna i po prostu lepsza. Co powiecie na 5-godzinną akcję, która nie pozwoliła ani na moment wypuścić z rąk pada? Miłośnicy przygodówek czy platformówek dostawali orgazmu! W tamtych czasach był to rarytas! Produkcja Capcom opowiada historię doskonale znaną z filmu o tym samym tytule. Wcielamy się w Aladyna, młodzieńca z Agrabahu, który zostaje wplątany w kłopoty. Od niejakiego wezyra Jafara otrzymuje specjalne zadanie, odnaleźć magiczną lampę Dżina. Jafar, główny antagonista, chce ją wykorzystać do swych niecnych czynów. Jak się jednak szybko okazuje, Aladyn nie ma zamiaru mu jej oddać, lecz przywłaszczy przedmiot dla siebie. Jej moc chce wykorzystać w zupełnie innym celu, mianowicie, zdobyć serce księżniczki Jasmine. Aladyn jest dwuwymiarową platformówką w dość rozległym tego słowa znaczeniu. Spory nacisk położono na eksplorację, a nie tylko na omijanie przeszkód. Poziomy idealnie nawiązują do tych z filmu Disneya. Na rozbudowanych i kolorowych planszach czeka na nas masa znajdziek, jak chociażby jabłka, którymi można rzucać w przeciwników w celu ich ogłuszenia, czy świecidełka, za które możemy kupić życia. Wiadomo, że nasz główny bohater startuje z punktu A, by dotrzeć do punktu B. Mimo to do gry zostały wplecione ciekawe wyzwania, m.in. śmiganie na latającym dywanie, czy szukanie ukrytych przedmiotów. Całości dopełnia walka mieczem, dzięki któremu nasz bohater może szlachtować napotkanych oponentów, tudzież odbijać lecące w naszym kierunku pociski. Tytuł ten wśród koneserów, zyskał miano najlepszej adaptacji growej Disneya w tamtym okresie.

OCENA 8

DUCK TALES

PRODUCENT **CAPCOM** PREMIERA **1989** **KONSOLITE**

Czy to w ramach dobranocki, czy w ramach porannego bloku emitowanego w soboty, Kacze Opowieści oglądał każdy, zarówno młody jak i stary. Magia filmów animowanych wytwórni Disneya była nie do opisania. Szczęśliwcy co dostali Pegasusa pod choinkę, czy z innej okazji (za dobre oceny?) zagrywali się w elektroniczną wersję kreskówki, czekając na kolejny odcinek. Duck Tales to nic innego jak kolejna platformówka, jednak nieco inna od reszty „inspiracji" Marianem. Sknerus McKwacz potrafi skakać, ale to tylko pierwszy krok do poruszania się nim. W większości przypadków korzystamy z jego laski, która funkcjonuje nie tylko jako kij golfowy do przesuwania wybranych elementów otoczenia, ale jako swoisty drążek pogo. Praktycznie każda platforma i przeciwnik wymaga użycia tej funkcji. Sterowanie momentami może być nieresponsywne, co prowadzi do frustracji, dopóki się nie nauczymy odpowiedniego wyczucia. Jednak czasami nawet mając je opanowane Sknerus potrafi nie zrobić tego co powinien. Co przekłada się na legendarny, wysoki poziom trudności. W rzeczywistości to tylko kwestia praktyki i uważania, by z wyprzedzeniem naciskać odpowiedni przycisk unikając wszelkich pułapek i przeciwników. Najwięcej problemów sprawiają te momenty, gdy musimy się odbić od przeciwnika i wybić wystarczająco wysoko, aby dostać się do specyficznej platformy lub skarbu. Każdy z pięciu etapów nie zajmie zbyt wiele czasu na ukończenie, możemy wybrać kolejność, choć dwa trzeba zaliczyć ponownie. Jest masa ukrytych przedmiotów, postaci znanych z serii animowanej, które oferują pomoc w postaci podpowiedzi a nawet przedmiotów. Nie zabrakło oczywiście bossów.

Mamy trzy zakończenia do zobaczenia, z czego „złe" jest chyba najtrudniejsze do osiągnięcia, nawet z „cheatem" który odnawia energię za jedyne 3,000,000 dolarów. Urocze na swój sposób, choć tak samo irytujące jak za czasów młodości.

Kaczki prawie się nie zestarzały, wizualnie to nadal jedna z najładniejszych gier jakie Capcom wydał na „Pegasusa", postacie wyglądają jak powinny, lokacje są różnorodne i nie zrobione na jedno kopyto. Afrykańskie kopalnie, Himalaje, Transylvania, o księżycu nie wspominając. Szczególnie jeśli chodzi o oprawę dźwiękową, poza muzyczką z serialu, każda melodia wpada w ucho, choć nie mogę powiedzieć abym był fanem muzyki w bazie księżycowej, która jest uznawana za najlepszą jaka się pojawiła w grach za czasów 8-bitów. Jest przyjemna, ale o gustach się podobno nie dyskutuje. Jeśli dla kogoś jest to najlepsze, co usłyszał na Pegasusie, to miło.

Najlepszym dowodem na to, że Duck Tales jest dobrze wspomnianą grą, było powstanie odświeżonej wersji na siódmą generację konsol oraz wydanie oryginału w ramach The Disney Afternoon Collection, aby każdy miał możliwość doświadczenia tego klasyka bez potrzeby walki z kablami i starymi sprzętami. Nic tylko grać w „kaczki".

Wciągną nas w przygody wir i w kłopoty, Mamy auta, laser i samoloty Być albo nie być, Tu trzeba przeżyć Kaczki! Uuu -uuu. Dzioby w górę, zgodnym chórem Kaczki! Uuu-uuu. Raz na wozie, raz pod wozem, Kaczki! Czy-czy-czycha - ktoś tam w cieniu, trzeba zmykać w okamgnieniu A tu rety, razem bracia Kaczki! Uuu-uuu. Dzioby w górę, zgodnym chórem Kaczki! Uuu-uuu. Raz na wozie, raz pod wozem Kaczki! Uuu -uuu. A więc dalej, w wir przygody Kaczki! Uuu -uuuuuuuu...

OCENA 8

Duck Tales 2

Druga część to w zasadzie jeszcze raz to samo, ale lepiej. Nadal kierujemy Sknerusem, używanie laski zostało bardziej dopracowane i wygodniejsze w użyciu. Mamy tutaj nawet namiastkę metroidvanii – można i trzeba wracać do etapów celem zgromadzenia funduszy, za które kupujemy nowe możliwości, które pozwalają się do dostać do wcześniej niedostępnych miejsc. Każdy z pięciu poziomów możemy znaleźć kawałek mapy, jeśli ją skompletujemy - dostaniemy dostęp do dodatkowego poziomu oraz bonusowego zakończenia. Bardzo dobra kontynuacja, która rozszerza to co już działało bez drastycznych zmian.

FELIX THE CAT

PRODUCENT **HUDSON SOFT** PREMIERA **1992** **KONSOLITE**

Platformówek na Pegasusie było zatrzęsienie, wiele z nich to praktycznie powielanie pomysłu i mechanik z gier o wąsatym hydrauliku. Jednak kilka, mimo znajomej mechaniki, miało sporo nowych pomysłów. Jedną z nich był Felix The Cat luźno bazujący na kreskówce o tym samym tytule. U nas Felix nie był tak popularny, a nawet niespecjalnie emitowany w telewizji, jednak czasami udało się trafić jakiś odcinek. W grze Felix do eksterminacji wrogów używa magicznej torby. Im więcej zbieramy przedmiotów, tym mocniejsza jest magia i zamiast podstawowej rękawicy na sprężynie, dostajemy nowe formy ataków, a nawet pojazdy. Felix w samolocie czy czołgu to naprawdę uroczy widok, choć pewne ulepszenia mogą sprawiać problemy i wydają się gorsze niż podstawowe akcje. Co ciekawsze dopałki nie są zresztą permanentne, musimy dbać o odpowiednią ilość serduszek, które pozwalają na używanie nowo zdobytych możliwości.

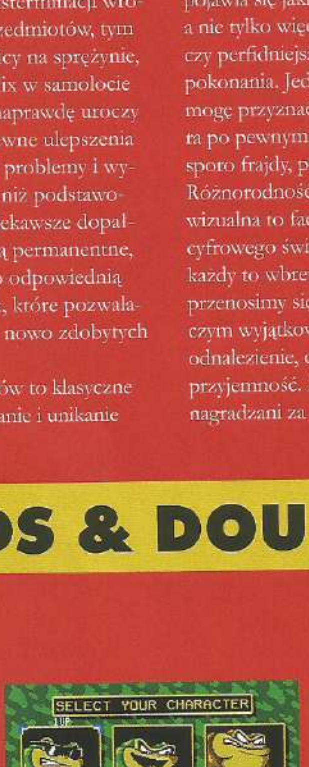
Wiele etapów to klasyczne skakanie, zbieranie i unikanie pułapek. Jednak to tylko część rozgrywki, niektóre zmieniają całą mechanikę, dzięki czemu mamy coś więcej do zrobienia. Popływamy sobie albo polatamy. Praktycznie co chwilę pojawia się jakiś nowy element, a nie tylko więcej przeciwników czy perfidniejsze platformy do pokonania. Jedyne co po latach mogę przyznać to fakt, że nie do końca sprawdzała się muzyczka, która po pewnym czasie zaczyna irytować. Natomiast sama gra nadal daje sporo frajdy, przyjemnie się przebija przez kolejne poziomy i bossów. Różnorodność mechanik jest ogromnym plusem, natomiast oprawa wizualna to fachowa robota. Postacie są duże i ładnie przeniesione do cyfrowego świata. Dziewięć krain, podzielonych na kilka poziomów każdy to wbrew pozorom całkiem sporo, bonusowe etapy, do których przenosimy się za pomocą magicznej torby nie są niczym wyjątkowym, ale pomagają w zmaganiach, a ich odnalezienie, choć do trudnych nie należy, sprawia przyjemność. Zasadniczo przez całą grę jesteśmy nagradzani za uważność i umiejętności.

OCENA **7**

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

PRODUCENT **RARE** PREMIERA **1993** **KONSOLITE**

Co jest lepsze niż Battletoads? Łatwiejsze Battletoads. A jakby dorzucić braci Lee oraz ich przeciwników? Czemu by nie, więcej znaczy lepiej, prawda? Tak chyba wyglądał proces wymyślania nowej gry z żabami. W praktyce, spłycając całość do niezbędnego minimum, Battletoads & Double Dragon to taka niby kontynuacja hitu, ta sama gra z dodatkowymi postaciami i przeciwnikami. Na pierwszy rzut oka całość wygląda jak zmyślny hack z dodanymi elementami z innej gry, w praktyce nie do końca. Wiele elementów jest znajomych, szczególnie pewne etapy, tylko jakby lepiej zbalansowane, z pewnością mniej irytujące niż w pierwszych żabach. Widać i czuć, że ekipa Rare wyciągnęła wnioski z narzekań graczy i poziom trudności jest o wiele bardziej przystępny, przynajmniej przez pierwszą połowę gry. Im dalej, tym trudniej, szczególnie gdy gramy samemu. Mając partnera i wybierając tryb „2 Players B", aby nie tracić energii przez nasze własne ciosy, przeciwnicy nie stanowią już takiego wyzwania i jedyne trzeba martwić się o to, aby nie dać ciała na etapach zręcznościowych.



Poziom z opuszczaniem się na linie do łatwych nie należy, ale można wykuć na pamięć kiedy należy wykonać unik w odpowiednim kierunku. Nie można nie wspomnieć o tym, że w kilku miejscach autorzy zaskakują sztuczkami technicznymi, dając nam zmyślne złudzenie trzeciego wymiaru. Uroczym urozmaiceniem jest etap będący niczym innym jak klonem Asteroids, trochę przydługi, ale fajnie, że jest coś takiego.

Sama walka to dokładnie to co było w Battletoads, każdą żabą walczy się tak samo, jedyne różnice to jak wizualnie wyglądają ataki. Smokami walczy się także tak samo, zresztą cały system to Battletoadsy, z Double Dragon zostały zapożyczone jedynie sprite`y a nie mechaniki. To co irytuje nadal, to fakt, że porażka jednego gracza cofa obu do początku etapu. Więc granie z mniej zaprawionym w bojach kolegą może doprowadzić do typowego wskazywania winnego. Poza tym pewne etapy są trochę zbyt długie i mają zbyt wiele pułapek. Na szczęście są kody, które ułatwią przejście gry, więc jeśli mamy problemy, to wystarczy wbić kombinację i gramy dalej.

OCENA **7**

DARKWING DUCK

PRODUCENT **CAPCOM** PREMIERA **1992** **MAJK**

Gdy po raz pierwszy ujrzałem w akcji Darkwing Ducka, to nie zdawałem sobie sprawy, że jest to gra na podstawie kreskówki „Dzielny Agent Kaczor", chociażby z tego powodu, że jej emisja w Polsce odbyła się dopiero 2 lata po premierze gry. Dziesięcioletni Majk myślał więc, że, to... kaczor Duffy w przebraniu. Darkwing Duck było dla mnie jedną z najlepszych platformówek 2D na Pegasusa, która czerpała garściami z serii Mega Man - tu również mieliśmy swobodę w wybieraniu kolejnych etapów z fajowymi bossami i naparzaliśmy do wrogów z podobnej giwery jak we flagowej serii Capcomu. Kaczor potrafił chwytać się haków i z nich zwisać czy zasłaniać się peleryną, co pozwalało mu odbijać pociski (w sumie unikatowa zdolność jak na platformówkę). Ponadto, w miarę dokonywanych postępów mogliśmy znaleźć 3 dodatkowe powerupy, jak pioruny strzelające diagonalnie, granat elektryczny i przyssawka, która nie tylko zadawała mocne obrażenia, ale wbijała się w ścianę i służyła jako podest. Opanowanie wszystkich tych zdolności było szalenie istotne, bo gra co rusz sprawdzała nasz refleks i znajomość ruchów.

Wszystko to dzięki łącznie siedmiu poziomom, bardzo pomysłowo zaprojektowanym. Różnią się dość diametralnie między sobą, a każdy z nich stawia przed nami nowe wyzwania. Jednym razem przemierzamy je na ruchomej belce lawirując pomiędzy kolcami, a innym razem zmuszeni jesteśmy do pokonywania ich w kompletnych ciemnościach, włączając od czasu do czasu światło, by zorientować się gdzie są przeciwnicy. Same walki z bossami to nie tylko strzelanie na pałę, ale szukanie słabych punktów czy sprawdzanie naszej zwinności. Czasami to nawet więcej skaczemy niż naciskamy spust pukawki. Krótko mówiąc, Darkwing Duck nie nudzi się nawet przez chwilę, co jest ważne, gdyż nietrudno wpuścić do platformówki monotonię. Dobre wrażenie robiła miła dla oka, niezwykle kolorowa grafika i animacja oraz wpadający w ucho soundtrack z motywem przewodnim serialu przygrywającym w intrze. Jedyną wadą było sterowanie, które wymagało mega precyzyjnego obchodzenia się ze skokami - te często musiały być liczone co do centymetra, aby uniknąć frustrującego upadku w przepaść. W sumie do dziś zachodzę w głowę dlaczego Capcom porzucił tę markę i nigdy nie doczekaliśmy się sequela...

OCENA 9

MIGHTY FINAL FIGHT

PRODUCENT **CAPCOM** PREMIERA **1993** **MAJK**

Pamiętam jak mi kopara opadła, gdy wbiłem na poznańskie targowisko „bema" w 93 r., a sprzedawca oznajmił mi, że na Pegasusa wyszło Final Fight. Tytuł, w który zagrywałem się od kilku lat na automatach, na który zresztą straciłem niemałą fortunę, wrzucając kolejne monety w celu kontynuacji. Gdy wróciłem do domu z żółtym kartridżem troszkę się jednak zdziwiłem. 8-bitowy port w istocie nazywał się Mighty Final Fight i wyglądał nieco inaczej niż jego pierwowzór arcade, bowiem wszyscy bohaterowie zostali przedstawieni w bardziej dziecinnym stylu „super-deformed".

Mighty Final Fight opowiadało na nowo tę samą historię, co oryginalny Final Fight, tyle, że w bardziej komiczny sposób. Przykładowo główny boss Belger porywał Jessikę, bo... się w niej zakochał i chciał ją poślubić. Oprócz trójki głównych bohaterów - Cody, Guy i Haggar – spotykaliśmy inne znajome postaci jak Damnd, Sodom czy Abigail. Niemniej, przebieg poszczególnych poziomów był na tyle odmienny, że można było pokusić się o stwierdzenie, że to całkowicie nowa gra. Zwłaszcza, że na ekranie z uwagi na ograniczoną moc sprzętu, jednocześnie mogło być wyświetlanych tylko 2 przeciwników. Kiedyś nawet nie zdawałem sobie z tego sprawy, bo gra sprytnie to tuszowała i gdy jeden oponent ginął, na jego miejsce zza ekranu wskakiwał kolejny, więc wydawało mi się, że atakuje mnie więcej bandziorów. W przeciwieństwie do oryginału, Mighty Final Fight było grą singlową, ale w odróżnieniu od chociażby konwersji na SNES-a, cała trójka bohaterów była grywalna. Największym niuansem było jednak gromadzenie punktów doświadczenia za obijanie mord, które wraz z kolejnymi poziomami wtajemniczenia podnosiła nam siła ataku i ilość energii, a po 4 levelu postać otrzymywała nawet dodatkowy atak specjalny! W trakcie zabawy mogliśmy także zdobyć broń, ale jej rodzaj uzależniony był od tego, którą postacią graliśmy: Cody ciskał nożem, Guy – shurikenami, a Haggar – ogromnym młotem. Poziom trudności był dobrze zbalansowany, więc całość składającą się z 5 etapów (plus 2 bonusowe) „dało się" przejść (co w epoce 8-bitów nie było takie oczywiste). Rozgrywka po dziś dzień porywa płynną i miłą dla oka animacją, dynamicznym systemem walki i jak dla mnie wciąż może uchodzić za najlepszą bijatykę chodzoną na Pegasa.

OCENA 8

THE JUNGLE BOOK

PRODUCENT **EUROCOM DEVELOPMENTS LTD** PREMIERA **1994** **SOJER**

27 lat, tyle dzieli grę wideo od premiery filmu Walta Disneya o tej samej nazwie. Mowa o Księdze Dżungli, która dzięki Virgin Interactive w roku 1994 trafiła na kartridże! Ponownie, jak w przypadku Aladyna, mamy do czynienia z platformówką 2D, której akcja akurat dzieje się w dżungli. Gra ewidentnie bazuje na licencji filmowej, co widać podczas obcowania z tytułem. Sterujemy poczynaniami głównego bohatera Mowgliego, którego wychowała wspomniana dżungla. W grze napotkamy znanych bohaterów z filmu, takich jak niedźwiedź Baloo, pantera Bagheere czy wąż Kaa. Naszym głównym celem jest przemierzanie poziomów (łącznie w grze jest ich 10) przy jednoczesnym zbieraniu klejnotów, które są porozrzucane po całej planszy. Aby dany poziom ukończyć musimy zebrać je wszystkie, w przeciwnym wypadku trzeba się wracać i szukać do skutku.

Presję wprowadza dodatkowo ograniczenie czasowe. Mowgli podczas przechadzki może używać różnych przedmiotów jak np. banany czy bumerangi w celu eliminacji wrogów. Po każdym zaliczonym poziomie pojawia się krótki fragment fabularny, który nawiązuje do animacji Disneya przedstawiając historię chłopca – z reguły jest to jakieś kluczowe zdanie z filmu w połączeniu z prostą grafiką. Sterowanie naszym głównym bohaterem jest bardzo intuicyjne. Mowgli potrafi biegać, skakać, wspinać się po lianach oraz używać wspomnianych power-upów. Pomimo tych wszystkich achów, gra nie ma podejścia do Aladyna. Mimo, iż poziom graficzny stoi na dobrym poziomie (znakomita animacja!), to kolorystyka jakoś do mnie nie trafiła i mam z tym problem do dnia dzisiejszego. Księga Dżungli to dobra gra i jak na rok 1994 nie ustępuje tytułom z tego okresu. Rzekłbym że stanowi spore wyzwanie i gwarantuje masę zabawy, choć jest nieco za wolna. I przygody Aladyna odcisnęły swe piętno znacznie głębiej. Co nie zmienia faktu, że jest to kawał fenomenalnej historii, którą można, a wręcz powinno się zaprezentować młodemu, tabletowemu pokoleniu graczy.

OCENA 7

DUCK HUNT

PRODUCENT **NINTENDO** PREMIERA **1984** **SOJER**

Kiedy z przejęciem i zachwytem jednocześnie opowiadam Juniorowi w jakie to grałem gry będąc smarkiem, momentami spogląda na mnie jakbym był Triceratopsem. Dokładnie tak zareagował jak opowiadałem mu o grze, gdzie trzymając pistolet fizycznie w łapie, naparza się do latających na ekranie telewizora kaczek. Pierwsze co usłyszałem – „Tato! Dlaczego do kaczek? To musiało być okropne"! Ręce opadają… Duck Hunt, bo o tych kaczkach mowa, została wydana przez Nintendo na NES-a. By strzelanie do kaczek było w ogóle możliwe, trzeba było posiadać specjalnego guna, w oryginalnej wersji był to NES Zapper. W mojej wersji pegasusowej był to czarny, charakterystyczny pistolet, który znajdował się w zestawie z konsolą i dwoma padami.

Rozgrywka nie jest zbyt odkrywcza, wszak jak już wspomniałem strzelamy do pojawiających się na ekranie celów, głównie do kaczek – w zależności, który z trybów odpalimy, ale o tym za chwilę. Gra zaczyna się w momencie, kiedy to w krzaki wskakuje nasz przyjaciel, przesympatyczny czworonóg i płoszy kaczki – te z kolei wylatują z dołu ekranu. Gameplay podzielono na rundy, podczas których musimy ustrzelić wyznaczoną liczbę celów. Na każdy cel przypadają trzy naboje. Po nieudanej próbie gra się kończy, zaś sympatyczny piesek ma z nas niezłą polewkę. Celne strzały nagradzane są punktami. Niestety jak to w przypadku gier na Pegasusa bywa, nie ma możliwości zapisania stanu gry. Gra też nie posiada systemu kodów, dzięki któremu wpisanie mogłoby nas przenieść do miejsca gdzie skończyliśmy zabawę. Wracając jednak do trybów zabawy… Pierwszy, czyli Game A, to standardowo polowanie na kaczki. Game B to w zasadzie to samo, tyle że na ekranie goszczą dwa cele, a nie jeden. Ostatnia opcja czyli Game C, różni się od poprzednich, bo strzelamy do tzw. glinianych gołębi zanim te spadną na ziemię. W pierwszym trybie rolę może odegrać drugi gracz, który za pomocą pada może pokierować lotem kaczki! Reasumując, Duck Hunt nie ma końca. Po zaliczeniu magicznej liczby 99 rund pojawia się kill-screen, który kończy rozgrywkę. Zapewniam, że gra pomimo upływu lat sprawdzi się lepiej niż oklepane karaoke na niejednej retro-domówce!

OCENA 7

KICK MASTER

PRODUCENT **TAITO** PREMIERA **1992** **WAJPER**

Nie lubię platformerów. Ale lubię przemoc oraz Jima Carreya. Kiedy na bazarze zobaczyłem w pudełeczku ze schludnie ułożonymi kartridżami Maskę oraz napis "Kickmaster" na etykiecie, nie wahałem się ani chwili. W domu rozczarowanie - nie było Maski klepiącej kafarów… Za to był kafar klepiący maski (i to z "kapcia"), zatem otarłem łzy i wyruszyłem do królestwa Lowrel, by pokazać, że z 42 może czasem walić jak z 47. Była to jedna z niewielu sytuacji, w której przeszedłem grę pod rząd kilkanaście razy. Znając wcześniej produkcje typu "16578 badziewnych minigierek in 1", nie spodziewałem się nagłego zderzenia z pegasusowym Triple A, godnym maszyny arcade. Kickmaster okazał się pięknie zaprojektowanym zręcznościowym platformerem z cyklu "idź w prawo/w górę", a elementy RPG i rewelacyjni, typowo konsolowi bossowie ("przegraj po raz setny, sklej pada i kombinuj dalej") zapewniały godziny cudownej rozrywki.

Fabuła była typową dla świata fantasy baśnią. Czarownica Belzed napadła na spokojne królestwo. Stolicę zrównano z ziemią, księżniczkę Silphee porwano na eksperymenty magiczne, a cała kraina została zalana przez hordy piekielnych potworów, siejących zło i występek. Jedynymi ocalałymi okazali się rycerze Macren i Thonolan. Niestety, Macren nie przetrwał intra, gasząc nadzieję na tryb multiplayer... Jego brat, Thonolan, adept magii i szybkiego buta, ruszył na samotną krucjatę. Każdy poziom był unikatowy. Od lasów, przez jaskinie, bagna, wieże, zamki, aż po bliżej nieokreślone magiczne wymiary - nic się nie powtarzało, a każdy level wymagał opanowania nowych ruchów, kombinacji ciosów i umiejętności magicznych. Liczne, dające zarówno buffy jak i de-buffy, znajdźki urozmaicały rozgrywkę, a system sejwowania (kod) umożliwiał kontynuację rozgrywki. Po ukończeniu gry możliwy był replay na wyższym poziomie trudności. Po zbeatowaniu gry na trzecim pokazywały się finalne credits. Deweloperem gry było TAITO, znane dotąd z takich produkcji, jak Space Invaders, Arkanoid, Bubble Bobble. Stąd dla wielu graczy i recenzentów Kick Master był równie zaskakujący jak pięta Chucka Norrisa. Mnie, w każdym razie, posłał na deski.

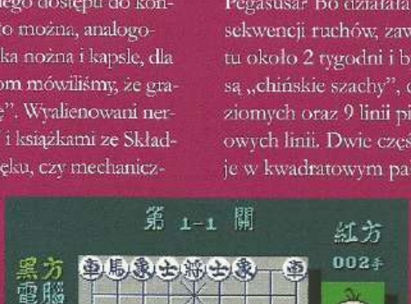
OCENA 8

CHINESE CHESS

PRODUCENT **TXC CORP** PREMIERA **1991** **WAJPER**

Dziecięciem lat 80. będąc, dobrze pamiętam czasy sprzed Rewolucji Informatycznej. Nie mając swobodnego dostępu do konsol, ośmiobitowców, bawiliśmy się jak było można, analogowo. Dla (uwaga idzie pocisk) prymitywów była piłka nożna i kapsle, dla cwaniaczków karcianki typu „gra w ch*a" (rodzicom mówiliśmy, że gramy „w pana"), zaś dla erotomanów „gra w butelkę". Wyalienowani nerdzi bawili się w tym czasie „Młodym Technikiem" i książkami ze Składnicy Harcerskiej, budując radyjka, generatory dźwięku, czy mechaniczne zabawki dzięki teoretycznym i praktycznym wskazówkom rozmaitych Adamów Słodowych z „mgr. inż." przed nazwiskiem. W jednej z takich książek znalazłem opis mechanizmu pozwalającego na rozgrywkę w warcaby z maszyną. Patent polegał na stworzeniu zmyślnego systemu mechanicznych przekładni, ukrytych w pudełku pod planszą i podpiętych pod bierki. Ruchy były wykonywane symultanicznie - przesunięcie pionka aktywowało dźwignię obsługującą odpowiedni pionek „przeciwnika". Rozgrywka była z góry predefiniowana, nie występował żaden losowy czynnik.

Czemu wspominam o tym w kontekście gry Chinese Chess na Pegasusa? Bo działała w identyczny sposób. :) Odkrycie prawidłowej sekwencji ruchów, zawsze prowadzącej do wygranej, zajęło mi i bratu około 2 tygodni i było rewelacyjną intelektualną zabawą. Co to są „chińskie szachy", czyli Xiangqi? Plansza składa się z 10 linii poziomych oraz 9 linii pionowych, bierki kładzione są na przecięciach owych linii. Dwie części przedzielone są „rzeką", a „generał" rezyduje w kwadratowym pałacu. Celem gry jest uniemożliwienie przeciwnikowi ruchu lub pochwycenie generała. Wersja na Pegasusa pozwalała na świetną (i zakończoną nieuchronną porażką) rozgrywkę do czasu załapania, że CPU w danej sytuacji robi dokładnie ten sam ruch. W tym momencie gra nabierała innego wymiaru; analiza algorytmu była cudowną geekowską zabawą, a odkrycie, jak w 50 ruchach wykończyć maszynę było doświadczeniem porównywalnym jedynie do pierwszej erekcji na widok woźnej w szkole. Pełne szczęście!



OCENA 5

SHADOW OF THE NINJA

PRODUCENT **NATSUME** PREMIERA **1990**

DŻUJO

Ninjdżasy na początku lat 90. to była jedna z najbardziej „cool" rzeczy. Kto oglądał wtedy „Amerykańskiego Ninja", ten rozumie. Gier z ninjami nie brakowało, ale tylko niektóre ekipy mogły dostarczyć niebanalny tytuł z zamaskowanymi zabójcami. Natsume było taką firmą. W epoce 8-bitowej zasłynęli z gier akcji, które wtedy wyglądały na „bardziej dorosłe" niż jakiś Mario, przypominając coś prosto z VHS-ów. Mówię o takich grach jak Power Blade 1 i 2, Shatterhand, a także o Shadow of the Ninja. Mamy rok 2029, Nowy Jork został zaatakowany przez kogośtam, kto ma armię żołnierzy, robotów i demonów. Kto może uratować Wielkie Jabłko? Wiadomo, że będą to wojownicy ninja w liczbie dwóch. Tak, mogliśmy zaprosić kogoś do drugiego pada i wspólnie pokonać zło, co nie było częstym rozwiązaniem w przypadku tego gatunku gier na Pegasusa. Było warto zaprosić kolegę, bo mieliśmy do czynienia ze świetnym miksem udanej mechaniki i fajnej oprawy audio-wizualnej.

Natsume wiedziało jak robić gry, które dzisiaj pewnie opisalibyśmy jako action-adventure. Już w pierwszych minutach walczyliśmy na statku w środku ulewy, aby potem przedzierać się przez fabryki, lotniskowiec, tajną bazę i cybernetyczną świątynię. Grę można było w teorii skończyć w około 30 minut, ale najpierw musieliśmy „nauczyć" się wszystkiego. Na szczęście tytuły Natsume miały odpowiedni poziomu trudności, także skończenie Shadow of the Ninja było wykonalne. Reszta pozostawała typowa do bólu – dodatkowe bronie specjalne, kilka przydatnych ruchów i oczywiście odpowiedni zestaw bossów. Wszystko dało się podsumować jako naprawdę dobrze naoliwioną, 8-bitową maszynę. Marzyliśmy o tym, aby znaleźć taki hit podczas weekendowego wypadu na giełdę lub wizyty w sklepie z elektroniką i innymi rupieciami. Skąd dowiedziałem się o jej istnieniu? Za sprawą recenzji w jednej z pierwszych rubryk poświęconej Pegasusowi w „Top Secrecie". Gdyby nie ona, nie wyłowiłbym tej perełki wśród zalewu innych „gier z nyndżami". Na szczęście dzisiaj można sprawdzić tego klasyka na Switchu. Nadal daje radę.

OCENA **8**

JURRASIC PARK

PRODUCENT **OCEAN** PREMIERA **1993**

DŻUJO

„Park Jurajski" trzeba uznać za wielki kinowy fenomenem, który Polacy doświadczyli z zresztą świata. A wraz z filmem nie zabrakło zabawek, gadżetów i gier – także w naszym kraju, co cieszyło człowieka, zarazem pokazując, że dostawy nowych gier na Pegasusa wjeżdżały na bazary na bieżąco, dostarczając również świeże, rozpoznawane hity z 1993 roku, a nie tylko starocie. Licencją na konsolę Nintendo zajął się Ocean i na szczęście nie spierniczył sprawy, dostarczając przyjemną strzelankę widzianą z góry (perspektywa jak w Zeldzie) z elementami „komnatówki", jak mówiło się na 8-bitowe gry polegające na eksploracji wyznaczonego obszaru w poszukiwaniu konkretnych przedmiotów. Jako doktor Grant biegamy ze spluwą, strzelamy do małych, średnich i dużych dinozaurów, niszczymy jaja raptorów, ratujemy dzieci z opresji, znajdujemy kolejne karty magnetyczne i generalnie próbujemy uciec z wyspy opanowanej przez sklonowane dinozaury.

Patrząc na pegasusowy Park Jurajski w sumie mam wrażenie, że dostaliśmy trochę takie „Uncharted z dinozaurami" na miarę tamtych lat. Raz biegaliśmy po dżungli, aby chwilę później uciekać przed stadem triceratopsów, spływać pontonem unikając dinusiów czy walczyć z T-Rexem. W sumie jedyną większą wadą sześciu rozbudowanych etapów tej gry jest pewna powtarzalność zadań, jakie musimy wykonać i bossów do pokonania (podobne potyczki z Rexem). Koniec końców jest to coś więcej niż tylko filmowa licencja, która nie została skopana, tylko gra, która broni się sama, a do stworzenia której Ocean wykorzystał swoje doświadczenie w projektowaniu tytułów na 8-bitowe komputery. Muszę się przyznać, że 29 lat temu bawiłem się przy 8-bitowym Jurrasic Park doskonale. To była bezstresowa rozrywka i dobre dopełnienie mojej zajawki, jaką miałem przez chwilę na film Spielberga i książkę Crichtona, będącą podstawą dla scenariusza. Kurde, właściwie to dlaczego nie dostaliśmy współczesnej wersji Parku z rozmachem godnym Uncharted? Dziwne.

OCENA **7**

URBAN CHAMPION

PRODUCENT **NINTENDO** PREMIERA **1984** **KONSOLITE**

Pierwsza "bijatyka" od Nintendo, która nigdy nie była niczym wyjątkowym, ale miała swój urok na zasadzie – jak się nie ma co się lubi, to się lubi co się ma. W tamtych czasach często się katowało te gry, które się akurat miało i często ma się z nimi dobre wspomnienia. W Urban Champion gramy dwoma identycznymi zawodnikami, których odróżnia się jedynie po kolorze ubrania i włosów. Mamy dwa ataki, słaby i mocny, które możemy wyprowadzić w górną, lub dolną część ciała. Natomiast celem nie jest pozbawienie życia przeciwnika, a wrzucenie go do otworu studzienki kanalizacyjnej. Gdy atakami przesuniemy oponenta do końca danej areny, wskakujemy na kolejną i ostatecznie musimy mu przywalić mocnym atakiem, aby przeturlał się do otworu. W trakcie potyczek mieszkańcy budynków rzucają doniczkami, gdy trafią – postać jest ogłuszona i otwarta na darmowy atak. Sporadycznie pojawia się policja, która resetuje jakikolwiek postęp (gdy zawodniczy słyszą syrenę to wycofują się do rogów ekranu i udają, że nic się nie dzieje), lub aresztuje tego zawodnika, który miał mniej energii. Gdy wygramy, spada na nas konfetti z jednego z okien. Całość podobno była wzorowana na gierce Boxing wydanej w ramach Game & Watch (czyli nasz „ruskie" gierki), co trochę może tłumaczyć jej prostotę.

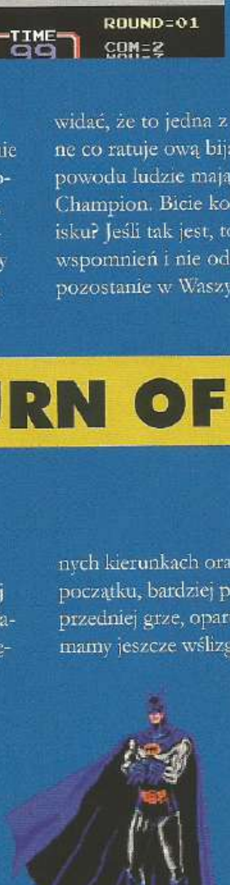
Może kiedyś grało się w to dobrze, ale wszystko jest tutaj straszliwie prymitywne. Rozgrywka jest powolna, każda potyczka taka sama, jedyne co się zmienia to poziom trudności i tło – po kilku minutach widzieliśmy wszystko. Wizualnie także nie robi wrażenia, widać, że to jedna z pierwszych gier na 8-bitowca Nintendo. Jedyne co ratuje ową bijatykę to tryb dla dwóch graczy i pewnie z tego powodu ludzie mają dobre wspomnienia z Urban Champion. Bicie kolegi na ekranie, zamiast na boisku? Jeśli tak jest, to proponuję nie niszczyć sobie wspomnień i nie odświeżać tego „klasyka". Niech pozostanie w Waszych wspomnieniach…

OCENA 5

BATMAN – RETURN OF THE JOKER

PRODUCENT **SUNSOFT** PREMIERA **1991** **KONSOLITE**

No więc tak – Jokerowi w jakiś sposób udało się ponownie uciec z Arkham Asylum, a Batman musi przywrócić pokój w Gotham City przebijając się przez siedem etapów i trafiając do tak klasycznych miejscówek jak kanały, baza wojskowa czy pędzący pociąg. Wracając do Batmana na Pegasusie miałem pewne obawy, czy po tylu latach to będzie to co pamiętam, czy bolesne zderzenie z rzeczywistością. Po kilku minutach nie miałem wątpliwości, to nadal dobra gra i choć nie do końca taka jaką ją zapamiętałem, to dała mi masę frajdy. Gacek poprawnie reaguje na wydawane mu polecenia, graficznie nadal wygląda dobrze, nawet bardzo dobrze. Ekipa Sunsoft wycisnęła z Pegasusa tyle ile się dało, lokacje są pełne detali, chmury się ruszają, sprite'y duże i nie zlewają się z tłem, no cudo jak na możliwości sprzętu. Niektóre obecne indyki chciałyby tak wyglądać. Mechanika także nic nie straciła, choć trochę dziwnie jest grać Mrocznym Rycerzem, który strzela do przeciwników, zamiast obijać im facjaty. Zamiast ciosów pięścią czy nogą, Gacek do walki używa specjalnej rękawicy, która jest w stanie wypluć z siebie trzy typy pocisków. Strzały, które eksplodują przy kontakcie, Batrangi, które naprowadzają się na wroga automatycznie, „gwiazdki" wystrzeliwane w 3 sztukach w różnych kierunkach oraz dodatkowo atak soniczny. Nieco to dziwne na początku, bardziej przypomina Contrę niż to, co otrzymaliśmy w poprzedniej grze, opartej na filmie, ale sprawdza się znakomicie. Do tego mamy jeszcze wślizg, który niestety nie działa na wszystkich wrogów oraz tymczasową nieśmiertelność po zebraniu ośmiu kapsułek.



Całość jest o wiele łatwiejsza niż pamiętałem, przy odrobinie samozaparcia można zobaczyć napisy końcowe przy pierwszym podejściu. Mimo iż Batman ma tylko trzy życia, to liczba kontynuacji jest nieskończona, a system haseł sprawia, że szybko możemy zacząć rozgrywkę od momentu, w którym skończyliśmy. Gra się naprawdę dobrze, poziomy są dobrze zaprojektowane i choć nie wymagają małpiej zręczności, to zmuszają do grania z głową, a nie szarżowania. Wybór pocisków ma w kilku momentach znaczenie, choć w praktyce to kwestia preferencji. Bossowie nie są aż tak tani, natomiast w przypadku zwykłych przeciwników wszystko zależy od ich umiejscowienia na planszy. Odkurzcie swoje konsole i grajcie.

OCENA 8

THE LION KING

SOJER

PRODUCENT **WESTWOOD STUDIOS** PREMIERA **1994**

Pamiętam, że po raz pierwszy zaszlochałem w kinie właśnie na „Królu Lwie" przy kultowej już scenie śmierci Mufasy. Nie ma się co dziwić, przygody młodego Simby i jego przyjaciół, uważane są po dziś dzień za jeden z najlepszych filmów animowanych wszech czasów. Podobnie ma się sprawa growego odpowiednika o tym samym tytule. Historia Króla Lwa na kartridżach jest dość zakręcona... Virgin idąc na łatwiznę, uznało, że przeportuje na NES-a wersję z GameBoya, efektem czego powstała żenująco słaba gra z tragiczną grafiką i okrojonymi poziomami. Na szczęście chińscy piraci zdegustowani biednym portem, zamiast ukraść ją na swoje kartridże, sami postanowili przeportować wersję z Super Nintendo. Gra bardzo szybko trafiła do Europy, gdzie stała się bardzo popularna wśród posiadaczy Pegasusa. Reasumując to właśnie ta wersja na chińskie konsole wyglądała lepiej niż oryginał. Gra bowiem zawierała niemal wszystkie elementy oryginału, patrząc na oprawę jak i zawartość. Załapały się też kapitalne mini-gierki, których niestety w wydaniu oficjalnym oczywiście zabrakło. Największą bolączką i piętą Achillesową tej produkcji stał się nierówny poziom trudności. To wszystko to jednak nic, biorąc pod uwagę fakt, że mieliśmy rok 1994, a prezencja gry jak na platformera 2D miażdżyła genitalia! W dodatku masa nawiązań do filmu animowanego, które momentami sprawiały wrażenie żywcem przeniesionych do gry. Muzyka też zrobiła swoje, w tle przygrywały znane motywy z disneyowskiej ekranizacji i pomimo cięć jakości to z łatwością można było rozpoznać te kultowe. Dobra, znowu się rozkleiłem...

OCENA **7**

CIRCUS CHARLIE

SOJER

PRODUCENT **KONAMI** PREMIERA **1986**

Circus Charlie to taki Dark Souls tamtych czasów. Produkcję ogrywałem często jeszcze na Commodore C64 wraz z kumplami z podwórka. Zmagania cyrkowego klauna o imieniu Charlie stały się wizytówką naszych wspólnych spotkań i jak się szybko okazało nie tylko naszych. To ten rodzaj gry, który w ciemno można było odpalić i bawić się przy nim świetnie całymi popołudniami. Łącznie twórcy przygotowali dla nas pięć konkurencji, po zaliczeniu których, gra rozpoczynała się od nowa, dając jednak możliwość zdobycia większej liczby punktów. I tak po krótce, jedno z pierwszych zmagań polega na jeździe na grzbiecie lwa i skakaniu przez płonące obręcze. Dodatkowym utrudnieniem są pojawiające się na naszej drodze płonące dzbany. Skoki musiały być wyliczone co do joty, w przeciwnym wypadku nasz klaun spadał. Drugi poziom to chodzenie po linie w trakcie którego trzeba było omijać małpy. Te przeklęte małpy! A żeby wam słoń na ogony nadepnął!! Trzecia konkurencja stawiała na turlające się cyrkowe piłki i przeskakiwanie pomiędzy nimi. Dla ułatwienia i celnego oddania skoku, turlającą piłkę można było cofnąć w celu skorygowania punktu skoku. W czwartym wariancie, Charlie musiał utrzymać się na grzbiecie galopującego kucyka i naprzemiennie przeskakiwać z trampoliny na trampolinę, których odległość była różna, jednocześnie manipulując w tym czasie prędkością biegu kucyka. Ostatnie z wyzwań to bez wątpienia Mount Everest wszystkich konkurencji. Charlie ma za zadanie przeskakiwać z jednej rozbujanej liny na drugą, umiejętnie przy tym korzystając ze znajdujących się na ziemi trapezów. By w pełni cieszyć się zawartością gry musem było granie w trybie multi, który stawiał na rywalizację naprzemienną. Grafika była prosta, niemniej funu i irytacji cała masa, a co za tym idzie, chęci nabicia jak największego licznika punktów.

OCENA **6**

G.I. JOE: A REAL AMERICAN HERO

DŻUJO

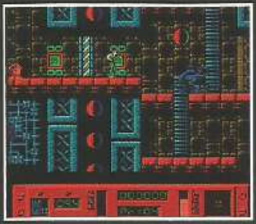
PRODUCENT **KID** PREMIERA **1991**

Jo! Dżo!! Początek lat 90. w Polsce to wiele rzeczy, w tym debiut zabawek takich jak Transformers czy G.I. Joe. Nie będę ukrywał, że znalazłem się w grupie, która miała zajawkę na jedno i drugie. Zestawy jednak kosztowały swoje, zatem opcja wymiany pegasusowego karta na grę z „Dżołami" definitywnie była bardziej ekonomiczna niż czołg kosztujący 1/4 realnej pensji w tamtych czasach. Najlepsze było to, że 8-bitowy G.I. Joe był naprawdę udaną strzelanką. W każdej misji wybieraliśmy po trzech komandosów znanych z serii zabawek (i komiksów), ruszając pokrzyżować plany Cobry w kolejnym miejscu na świecie. Postaci miały różne umiejętności i bronie, po drodze mogliśmy wskoczyć do jednego z trzech pojazdów. Kilka leveli było rozbudowanymi lokacjami, gdzie musieliśmy w konkretnych miejscach podłożyć ładunki wybuchowe, a każdy etap kończyliśmy walką z pojazdem lub sługusem Cobry. Wszystko tutaj było na właściwym miejscu – grafika, muzyka i sterowanie. I wiecie co, nadal fajnie się w to gra – odpaliłem grę na moim 30-letnim Pegasusie, wszystko dobrze się zestarzało. Ba, wydany rok później sequel, G.I. Joe: The Atlantis Factor, autorstwa Capcomu, także nadal daje radę. Po prostu mamy tu dobre, podwójne combo dla fanów shooterów. Jo! Dżo!

OCENA **8**

ALIEN 3

PRODUCENT **PROBE SOFTWARE** PREMIERA **1993** **ROGER**



„Mamo, chcę Obcego na Pegasusa!". „To odpal sobie Contrę synuś". Tak, Contra brała całymi chochlami z uniwersum Aliena, ale na Pegasusie mogliśmy też wskoczyć w buty samej Ellen Ripley. Podobnie jak trzecia część filmu, na której gra bazowała, trafialiśmy na planetę Furia 161. Kolonia karna, jak to kolonie karne w horrorach, została zaatakowana przez Obcych i tylko Ripley mogła im stawić czoła. Chociaż horroru to za dużo tu nie było - to klasyczne połączenie platformówki ze strzelaniną, w której skakaliśmy, używaliśmy paneli komputerowych, wind i rzecz jasna strzelaliśmy. Arsenał był iście alienowy – karabin pulsacyjny, granatnik, miotacz ognia, granaty, a nawet słynny, pikający czujnik ruchu. Nieco gryzło się to z trzecim filmem, gdzie części z tego arsenału nie było, ale kto by się tym przejmował. Apteczek i naboi było mało, więc tytuł był dość wymagający, ale zachęcał do pobijania rekordów, bo czas jaki nam na końcu został, liczba uratowanych więźniów czy zużytej amunicji były punktowane. Labirynty kolejnych korytarzy stawały się szybko dość monotonne, ale w latach 90. sama możliwość „obcowania" (hłe, hłe), z Ksenomorfami, Facehuggerami i mocarnymi Guardianami (bossowie) oraz przeciskania się przez szyby wentylacyjne była bezcenna, jak wszystko czego nie mogliśmy kupić z MasterCard.

OCENA **6**

SUPER CONTRA

PRODUCENT **KONAMI** PREMIERA **1990** **ROGER**

Jeśli mając Pegasusa nie grałeś w pierwszą Contrę, to mogłeś na osiedlu dostać w szczepionkę. Ale za brak znajomości Super Contry, nikt raczej nie bił, bo i nie było jej na kartridżu 168 in 1. Mroczniejszy od jedynki sequel rozgrywał się kilka lat po wysadzeniu wyspy i ucieczce helikopterem, co przeciętny użytkownik Pegasusa widział jakieś 854 razy. Znowu wcielaliśmy się w jednego z dwóch różniących się kolorami kafarów, Billa Rizera lub Lance'a Beana, którzy musieli wybić kilka pokoleń kosmicznego ścierwa. Trochę smuteczek, że z gry wyleciały pseudotrójwymiarowe poziomy z oryginału, w których naszych bohaterów widzieliśmy zza pleców, bo w zamian doszły okazjonalnie nieco mniej atrakcyjne etapy widziane z lotu ptaka pozwalające poruszać się w ośmiu kierunkach. Tyle dobrego, że pojawiała się tu specjalna, mocarna broń, pozwalająca wysłać wszystkich rywali znajdujących się akurat na ekranie do 8-bitowego nieba. Side-scrollowane etapy to jednak klasyka pełną gębą, wliczając w to etap w dżungli ze snajperami, zbieranie literek skrywających bronie (karabin maszynowy, granatnik, laser i mój ulubiony rozpryskiwacz) czy górską bazę, do której dostajemy się z pokładu helikoptera niczym John Rambo. Oczywiście na końcu czekała zajmująca pół ekranu „matka" obcych, więc efekt „deja vu" był wliczony w doświadczenie. I tak, mieliśmy tylko trzy życia na starcie. Nawet dziś można z czystym sumieniem zagrać.

OCENA **7**

1943: THE BATTLE OF MIDWAY

PRODUCENT **CAPCOM** PREMIERA **1988** **ROGER**

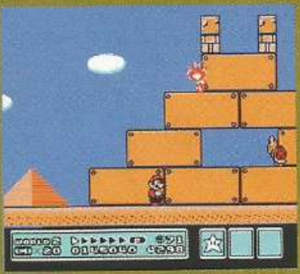
Dacie wiarę, że poprzednia odsłona opisywanej gry – 1942 – sprzedała się na NES-ie w liczbie ponad miliona egzemplarzy? Capcom poczuł krew i poszedł za ciosem wydając jeszcze lepszą kontynuację. Jak sugeruje tytuł, mamy II Wojnę Światową, zasiadamy za sterami myśliwca i toczymy bitwę w chmurach u wybrzeży wysp Midway na Pacyfiku. W grze zrobionej przez Japończyków kontrolowaliśmy amerykańskiego pilota, który atakował flotę powietrzną Kraju Samurajów w kokpicie myśliwca Lockheed P-38 Lightning. Czego nie rozumiesz? To jeszcze dodajmy, że była to także druga najbardziej dochodowa gra zręcznościowa w... Japonii w 1987 roku. Ale odstawmy „trudne sprawy" na bok. Widok z lotu ptaka, dynamika starć, ataki niszczące wielu wrogów na ekranie (tsunami, cyklon, takie tam popierdółki) i walki z bossami, w rolach których zobaczyliśmy japońskie lotniskowce. Wliczając w to pancernik Yamato czekający niczym matka Obcych w finale. Konsolowa wersja wprowadziła też możliwość ulepszania samolotu o aspekty ofensywne i defensywne, a gracz posiadał tylko jedno życie w formie „paliwa", więc musiał odpowiednio nim zarządzać. „Zatankować bak" można było choćby między etapami, ale ilość wróconego zdrowia była zależna od ilości zabitych wrogów, celności itp. To po prostu była i nadal jest bardzo dobra strzelanina scrollowana w pionie.

OCENA **8**

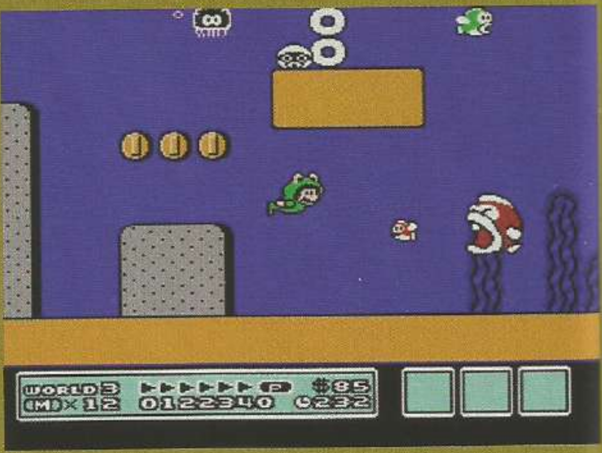
SUPER MARIO BROS. 3

PRODUCENT **NINTENDO** PREMIERA **1988** **MAJK**

Nintendo dogadało się z Universal Pictures, aby nakręcić rodzinny film „The Wizard" (1989). Opowiadał on historię zamkniętego w sobie chłopca o imieniu Jimmy, który miał obsesję na punkcie Kalifornii. Jego brat Corey (w tej roli Fred Savage - gwiazda bijącego wówczas rekordy popularności serialu „Cudowne Lata") wyciąga go z psychiatryka i postanawia zabrać w wymarzone miejsce. Po drodze spotykają laskę o imieniu Haley i odkrywają, że Jimmy dysponuje ponadprzeciętnymi umiejętnościami w... graniu. Postanawiają więc zapisać młodego do wielkiego turnieju Armageddon z główną nagrodą rzędu 50 tysięcy dolarów. Film był jedną wielką promocją produktów Nintendo jak różnorodne gry, konsola NES, infolinia Nintendo Power Line czy slawny kontroler w formie rękawicy (Power Glove), ale i tak warto go obejrzeć nawet dziś. Jednak wisienką na torcie był sam finał turnieju, gdzie uczestnicy mieli okazję zagrać w nową grę: Super Mario Bros. 3, która notabene jeszcze oficjalnie się nie ukazała! Można więc sobie wyobrażać jaki hype nakręcono tym posunięciem, który sprawił, że trzecia odsłona przygód braci hydraulików była najbardziej wyczekiwanym tytułem w 8-bitowej historii tej konsoli.

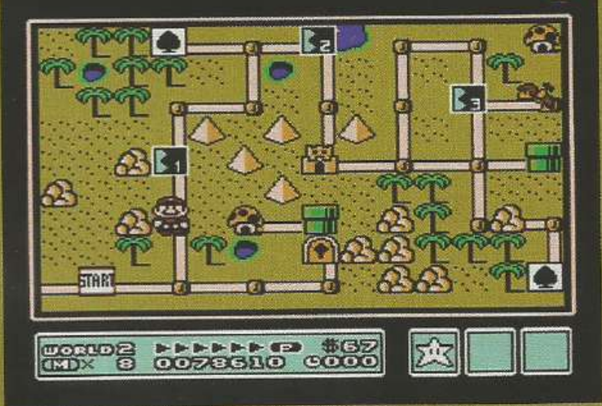


Po dziwacznej „dwójce", SMB3 wróciło do korzeni, bazując na tym samym systemie poziomów platformowych co Super Mario Bros. Jednakże mechanika ta została totalnie poszerzona. Przede wszystkim oko cieszyła ładniejsza i bardziej kolorowa grafika, nowe powerupy, więcej przeciwników i bossów, mapa świata i sekrety, mnóstwo sekretów! Już w samym filmie mamy scenę, gdzie podczas eksploracji zamku przypadkiem odkrywane jest tajne przejście prowadzące do kufer-



ka z magicznym fletem, który pozwalał teleportować się między światami w Warp Zone.

Twórcy przygotowali 8 całkowicie odmiennych światów jak teren pustynny, lodowiec, wodny świat czy rejon gigantów, gdzie wszystkie elementy były znacznie większe od Mariana. Rozgrywka była przy tym nieliniowa, bowiem mapa świata umożliwiała swobodny wybór kolejnej planszy (patent ten został wykorzystany później przez kultowe Super Mario World na SNES-a). Co więcej, mapka skrywała mnóstwo dodatkowych atrakcji i mini-gierek w formie logicznych układanek. Ogromnego powiewu świeżości dostarczyły nowe dopałki, jak listek, który zmieniał Mariana w szopa z puszystym ogonkiem - z pomocą niego mogliśmy tymczasowo latać (po uprzednim rozpędzeniu). Mario mógł zmienić się także w żabę i sprawniej poruszać się pod wodą czy wskoczyć do buta, co pozwalało mu skakać po kolcach bez obrażeń. Zabawa z drugim graczem była możliwa na zmianę po utracie życia. Doprawdy ciężko mi doszukać się tu wad - dla mnie to wciąż niezwykle rajcująca, żywotna i pełna niespodzianek produkcja, a przede wszystkim najlepsza gra na Pegasusa.

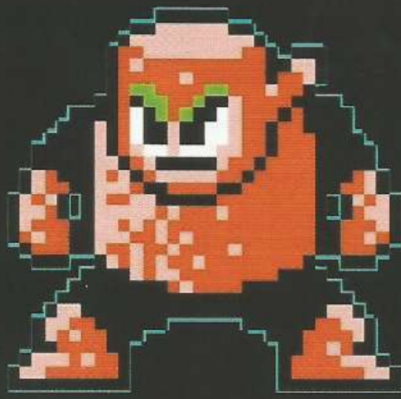


OCENA 10

Super Mario Bros. 2 (1988)
Po sukcesie jedynki, Nintendo sklеciło sequel z bardziej hardkorowymi levelami, które zdaniem producenta mogłyby frustrować graczy z pozostałej części globu. Stąd na szybcika wykorzystano prototyp gry Doki Doki Panic i stworzono dziwaczne Mario, inne niż wszystkie. Przede wszystkim dano nam wybór jednej z 4 postaci (Mario, Luigi, Toad i Princess Toadstool). Każda potrafiła biegać, skakać, podnosić przedmioty i nimi rzucać, wspinać się po drabinie/pnączach i posiadała indywidualną zdolność (np. Luigi potrafił najwyżej skakać). Ekran był scrollowany nie tylko w poziomie, ale też w pionie.

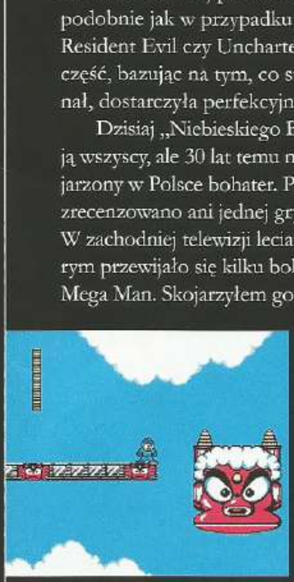
MEGA MAN 2

PRODUCENT **CAPCOM** PREMIERA **1988** **DŻUJO**



Sześć części – tylu odsłon doczekał się Mega Man (Rock Man w Japonii, gra krążyła również pod tą nazwą w Polsce, łącznie z japońską wersją językową). Wszystkie były dobre, ale „Dwójka" pozostaje najlepsza i najbardziej uznana. Zastanawialiśmy się, czy nie umieścić tutaj pierwszej odsłony, ale podobnie jak w przypadku chociażby Resident Evil czy Uncharted, to druga część, bazując na tym, co stworzył oryginał, dostarczyła perfekcyjną formę.

Dzisiaj „Niebieskiego Bombera" znają wszyscy, ale 30 lat temu nie był to kojarzony w Polsce bohater. Przykładowo w „Top Secrecie" nigdy nie zrecenzowano ani jednej gry z tej serii. Jak zatem na niego trafiłem? W zachodniej telewizji leciał serial animowany „Kapitan N", w którym przewijało się kilku bohaterów znanych z gier z NES-a, w tym Mega Man. Skojarzyłem go patrząc na okładkę i zaryzykowałem. To był doskonały wybór. W sumie pewnie skończyłem tak z cztery z sześciu części na Pegasusa, ale pierwsze dwie utkwiły mi w pamięci najbardziej.



Dlaczego Mega Man 2 był, i nadal jest, genialnym tytułem, do którego można wracać w nieskończoność? To przede wszystkim boska fuzja genialnej mechaniki z solidną oprawą wizualną i wyjątkową muzyką. W czasach Pegasusa nie brakowało niezłych platformerów, w których „idziemy i strzelamy", ale Mega Man 2 wyróżniał się już od ekranu tytułowego i towarzyszącej mu klimatycznej muzyczki. Potem wystarczyło wybrać jeden z ośmiu etapów dowolnego z Robot Masterów, pograć kilka minut, aby zupełnie dać się pochłonąć mistrzowsko skonstruowanym levelom, responsywnemu sterowaniu i patentami z kombinowaniem na pokonanie bossa przy pomocy najbardziej optymalnej broni. Po zniszczeniu robotów i zdobyciu ich umiejętności, ruszaliśmy do zamku Dr. Williego, aby po sześciu poziomach skopać mu tyłek i uratować świat roku 200X.

Capcom na przełomie lat 80. i 90. był absolutnym królem Famicoma, a Mega Man jest chodzącym przykładem ich triumfu. Aż trudno uwierzyć, że gra powstawała tak naprawdę „po nocach", bo pierwsza część nie była sukcesem, przez co Capcom zgodził się na realizację sequela tylko i wyłącznie po godzinach pracy nad innymi zamówionymi tytułami. Pomimo takich warunków pracy, w około cztery miesiące, stworzono arcydzieło. Keiji Inafune do dzisiaj wspomina tę produkcję jako jeden z najlepszych okresów w swoim życiu zawodowym.

Maestrię twórców czuć w każdym etapie, ale dopiero kiedy dotrzemy do zamku Williego, znając już zastosowanie wszystkich broni i specjalnych przedmiotów, usłyszymy ten genialny temat muzyczny towarzyszący pierwszemu poziomowi jego twierdzy - wtedy czujemy tę grę wszystkimi zmysłami. Do tego momentu opanowaliśmy najważniejsze mechaniki – teraz pora to wykorzystać. A będzie się z czym zmierzyć, bo pod koniec musimy m.in. ponownie pokonać wszystkich Robot Masterów. Ale tym razem mamy ich broń – trzeba ją wykorzystać, aby znaleźć słaby punkt każdego z nich. Dzisiaj oczywiście odpowiedź na to, co najlepiej działa i na kogo, znajdziemy w sieci. Wtedy musieliśmy bazować na własnych eksperymentach lub zapytać kogoś na podwórku, jeśli akurat grał w ten tytuł.

W przypadku kolejnych Mega Manów zawsze można było liczyć na przynajmniej dobrą grę, co – raz jeszcze – nie było oczywiste w tamtych czasach. Ale seria miała jeszcze jeden plus - poziom trudności. Chociaż były to wymagające gry, poziom był rozsądny, co sprawiało, że wybór którejś z gier z tej serii dawał gwarancję doświadczenia, które było do ukończenia. A po tym jak dotarliśmy do napisów końcowych, pokazywało się je mamie lub tacie, aby udowodnić, że przeszliśmy grę i możemy prosić o wymianę na coś nowego. Może niekoniecznie kolejnego Mega Mana, bo pomimo jakości wszystkich gier, to seria – niczym Call of Duty – zaczęła debiutować zbyt często. Ale Mega Man 2 nadal pozostaje tym odpowiednikiem oryginalnego Modern Warfare. Czysta esencja ery 8-bitów i jedna z najlepszych gier wszech czasów.

OCENA 10

NINJA GAIDEN

PRODUCENT **TECMO** PREMIERA **1988**

MAJK

Shadow Warrior – pod taką nazwą Ninja Gaiden (USA) występowało w Europie. Z tego faktu mało kto sobie zdawał kiedyś sprawę, tym bardziej użytkownicy Pegasusa, którzy zaopatrywali się w kartridże na targowiskach, gdzie omawiana gra dotarła do nas z amerykańską nazwą na naklejce (podobnie jak Contra, którą znaliśmy ze sławnej składanki 168 in 1, a w istocie wersja PAL nosiła tytuł: Probotector). Ninja Gaiden uchodzi za najtrudniejszą grę w historii 8-bitowej biblioteki, zaraz za Battletoads. Według niektórych, gra praktycznie nie do przejścia, tytuł wymagający tygodni treningów i perfekcyjnego opanowania plansz. Z jednej strony dzieło było niezwykle grywalne, z dopracowanym sterowaniem i szybkim tempem rozgrywki, fajowym soundtrackiem i niesamowitymi jak na możliwości Pegasusa scenkami przerywnikowymi. Uwagę przykuwał ciekawy mechanizmem wspinania i odbijania się od ścian oraz intuicyjny system walki wspomagany powerupami - co czyniło Ninja Gaiden jedną z najlepszych platformówek na tym systemie. Z drugiej, była to zdradliwa i usypiająca czujność produkcja - kilka pierwszych etapów może wydawać się spacerkiem, który ma zachęcić najbardziej początkujących graczy, po czym poziom trudności wystrzela w kosmos i zamienia zabawę w istne tortury. Tutaj nie można stać w jednym miejscu i trzeba być w ciągłym ruchu, bo przeciwnicy nieustannie się odradzają. W przeciwnym razie łatwo zostać tutaj otoczonym i zepchniętym w przepaść, co jest równoznaczne ze śmiercią. Jedyna rzecz działająca na korzyść gracza to nieskończona liczba kontynuacji – po utracie wszystkich żyć nie zaczynamy zabawy od nowa, a od początku danego podetapu - co daje nadzieję jego przejścia dalej po zyskaniu odpowiedniej wprawy. Tak przynajmniej dzieje się do szóstego, ostatniego aktu, w którym po kontynuacji zaczynamy CAŁY akt składający się z 4 etapów od nowa. 6 akt posiada przegiętą liczbę wrogów, a samo przedarcie się przez poziom będzie raczej dziełem przypadku lub glitcha, zwłaszcza, że finalny boss występuje aż w 3 formach. Gdyby nie ten chamski feler, to byłaby gra na dychę. Osobiście nigdy jej nie ukończyłem, ale mam w planach kiedyś do niej wrócić, bo jak ujrzałem na pewnym materiale – ostatni boss ma słabość do obrotowego skoku z ostrzami. Kwestia tylko, żeby do niego z nim dotrzeć...

OCENA **9**

NINJA GAIDEN II: THE DARK SWORD OF CHAOS

PRODUCENT **TECMO** PREMIERA **1990**

Wydany 2 lata później sequel: Ninja Gaiden II: The Dark Sword był bardziej pakietem nowych misji, w którym próżno szukać sporego powiewu świeżości. NG2 było nieco łatwiejsze niż jedynka, choć może to złe określenie, było mniej chamskie, bowiem nie cofało nas po utracie wszystkich żyć na początek aktu i pozwalało na wspinaczkę po wszystkich płaszczyznach. Etapy posiadały dodatkowo zmienne warunki atmosferyczne (jak wiatr czy gasnące światło), które istotnie wpływały na elementy platformowe (dostanie się na platformy wymagało skoku z właściwym kierunkiem wiatru). Doszło kilka nowych specjali, jak np. klon kopiujący ruchy głównego bohatera (co sprawiało wrażenie jakbyśmy grali w kooperacji z SI), ale za to zniknął koszący wszystko obrotowy skok z ostrzami. Soundtrack zdecydowanie bardziej przypadł mi do gustu w części pierwszej.

OCENA **8**

NINJA GAIDEN III: THE ANCIENT SHIP OF DOOM

PRODUCENT **TECMO** PREMIERA **1991**

Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom nigdy nie ujrzało światła dziennego w Europie, ale na Pegasusie nie stanowiło to problemu, bo tytuł z odpowiednią naklejką na żółtym karcie dostarczyli ziomale ze wschodniej granicy. Co ciekawe, wersja japońska była znacznie łatwiejsza od amerykańskiej, bowiem posiadała system kodów, pozwalający kontynuować zabawę od miejsca gdzie skończyliśmy. Edycja USA miała z kolei wprowadzony limit kontynuacji i mocniejszych przeciwników, którzy zamiast jednego paska energii zabierali nam dwa podczas trafienia. Zatem nie trzeba było się długo zastanawiać w jaką wersję lepiej zagrać. Ponadto, trójka przedstawiała wydarzenia fabularne między 1 a 2, wprowadziła możliwość zwisania i przeciągania się na rurach oraz upgrade mocy dla miecza.

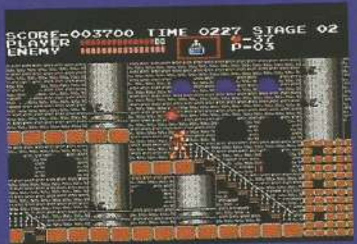
OCENA **8**

CASTLEVANIA

PRODUCENT **KONAMI** PREMIERA **1986**

MAJK

Tytuł ten darzę szczególnym sentymentem, bowiem był to mój pierwszy kartridż jaki nabyłem oddzielnie na bazarku, po będącym w zestawie z konsolą „168 in 1". Na początku rozczarowanie – tylko 1 gra? Ale po kilku minutach byłem już uraczony jedną z najbardziej wpływowych gier w historii branży elektronicznej rozrywki. Niewiele tytułów może się bowiem pochwalić tym, że to od ich nazwy wzięła się nazwa całego podgatunku. Castlevania, razem z Metroidem, zapoczątkowała bowiem odmianę „metroidvania" – czyli, platformówek, gdzie nacisk położony jest na eksplorację poziomów w labiryntowej konstrukcji, gromadzeniu nowych zdolności i broni oraz pokonywaniu licznych wrogów. Była to jednocześnie gra znana ze swojego wysokiego poziomu trudności, potęgowanego przez specyficzne sterowanie. Przede wszystkim zabawę utrudniały „sztywne skoki", niedające się w żaden sposób kontrolować w powietrzu oraz swoiste „odrzucanie". Gdy główny bohater dostawał bęcki, zostawał zrzucany w przepaść – co było równoznaczne z natychmiastową śmiercią (bez względu na ilość posiadanej energii). To było również jedyne w swoim rodzaju dzieło, w którym zbieranie serduszek nie uzupełniało życia, a ładowało moc, z której korzystały bronie specjalne, jak np. sztylet, którym strzelaliśmy niczym z łuku, latający diagonalnie topór, woda święcona zadająca obrażenia i paraliżująca wrogów czy zegarek, który zatrzymywał czas (przyznam szczerze, że ja w ikonie zegarka widziałem na początku... potworka z pazurem na czole i dopiero po jakimś czasie dotarło do mojego mózgu, że to jednak czasomierz). Siły witalne uzupełniało mięcho... poukrywane w ścianach, więc żeby się zregenerować trzeba było lizać ściany w poszukiwaniu kruchych elementów. Podstawowym orężem był bicz, który dało się udoskonalić, zwiększając siłę i zasięg ataku. Wszystkie zgromadzone bonusy jednak traciliśmy bezpowrotnie w przypadku śmierci, a bez nich zabawa była jeszcze trudniejsza i pokonanie takiego dajmy na to ostatniego bossa – Drakuli – graniczyło niemalże z cudem (zwłaszcza, że pojedynek był dwufazowy, a my z jednym paskiem energii). Dość powiedzieć, że na Pegasusie nigdy tej gry nie ukończyłem i dopiero po latach za sprawą emulatorów udała mi się ta sztuka. Mimo to po dziś dzień uważam, że Castlevania to świetny i ponadczasowy tytuł ze znakomitym soundtrackiem. Warto zagrać w tę grę i podjąć się wyzwania, jakim jest jej przejście.



OCENA **8**

CASTLEVANIA II: SIMON'S QUEST

PRODUCENT **KONAMI** PREMIERA **1987**

Sequel przez wielu fanów serii uznawany za crap, który nie powinien w ogóle powstać. Mocno różniący się od pierwowzoru, oferujący rozgrywkę w stylu RPG-akcji w otwartym świecie. Chodzimy więc po miastach, rozmawiamy z ludźmi i zaopatrujemy się w rynsztunek, co w pewnym sensie budziło skojarzenia z Zeldą. Brzmi zachęcająco, ale było też sporo frustrujących elementów, jak chociażby system dnia i nocy, który występował w grze regularnie co kilka minut i któremu towarzyszyła długaśna pauza. Kupowanie broni wymagało zdecydowanie zbyt wiele czasu na zgromadzenie odpowiedniej liczby serduszek, a ewentualna śmierć powodowała utratę wszystkiego i zbieranie od nowa. Poza tym, wpadnięcie na rozwiązania niektórych zagadek pokroju klęczenia pod ścianą z kryształem przez 10 sekund, bez stosownego opisu było tutaj karkołomnym zajęciem, bo wskazówki były zbyt ciężkie do odnalezienia i nielogiczne.

OCENA **6**

CASTLEVANIA III: DRACULA'S CURSE

PRODUCENT **KONAMI** PREMIERA **1989**

Po fali krytyki, Konami postanowiło wrócić do platformowych korzeni serii wzorem części pierwszej. Z tym, że trójka nie była już grą liniową - po każdym levelu otrzymywaliśmy możliwość wyboru ścieżki jaką podążymy, a tym samym dostęp do całkowicie odmiennych poziomów, co determinowało także poziom trudności. Największym niuansem była jednak obecność grywalnych kompanów. Syfa była mizerna fizycznie i miała słaby zasięg broni, ale nadrabiała zaklęciami (zamrażanie, podpalanie, rażenie prądem). Grant również dysponował kiepską bronią, ale za to potrafił skakać wyżej niż reszta i chodzić po ścianach. Z kolei Alucard posiadał niezły atak z dystansu i dodatkowo potrafił zamienić się w nietoperza i przefrunąć kłopotliwe fragmenty poziomów. Wszystkich bohaterów jednak nie sposób było zgromadzić podczas jednego przejścia gry, więc konieczne było zaliczenie jej kilkukrotnie, przy okazji oglądając odmienne zakończenia. Większa żywotność i dodatkowe urozmaicenia uplasowały trójkę najwyżej z całej trylogii.

OCENA **9**

BIG NOSE THE CAVEMAN

GRABARCZYK

PRODUCENT CAMERICA PREMIERA 1991

Ze snu budzi się neandertalczyk z wielkim nosem. Jest głodny, szuka obiadu. Traf chciał, że nad zarośniętym czerepem gwizdnął właśnie pterodaktyl. W głowie Big Nose'a zapaliła się (nie, nie lampka) pieczeń. Czas pobiec po upragniony obiad.

Łatwo nie jest, bo do przemierzenia czekają cztery wysepki, po kilka poziomów każda. Czy można chcieć coś więcej od historii o prehistorii? Big Nose The Caveman stoi szeroko pojętym platformingiem. Skakania jest bez liku, do tego w rozmaitych sceneriach, które z dzisiejszej perspektywy, prezentują się niczym paintowe malowidełka. Jest zatem kolorowo, przyjemnie. Graficzka spełnia swoje zadanie. Ale co z rozgrywką?

W Big Nose The Caveman, nasz bohatera przemierza świat w zaparte, dokładnie w prawo, a jego najwierniejszym towarzyszem pozostaje maczuga. Tej używa nawet podczas skoku. Wielki Nos (bo czemu np. nie Stopař) zmieni również kierunek będąc w powietrzu. A skakać jest nad czym. Poziomy wypchano zapadającymi się drogami, dołami i przepaściami. Choć dinozaurów znajdzie się pełno, Big Nose pędzi na złamanie karku za jednym pterodaktylem. Po drodze pozbiera kości, służące za walute, by wymienić je u pewnego handlarza, mającego w ofercie...magię. Tak, nieco zaczarujemy w prehistorycznej, ośmiobitowej aurze. Z maczugi można strzelać kamieniami, po zebraniu odpowiednich power-upów. A w kolejce czekają jeszcze bossowie do ubicia i skały do pokonania. Historyjka z morałem, w której życie jaskiniowca to ciągła walka z obiadem.

OCENA **8**

BIG NOSE: FREAKS OUT

GRABARCZYK

PRODUCENT CODEMASTERS PREMIERA 1992

Bracia Darren oraz Jason Falcus nie dali odsapnąć lubianemu przez entuzjastów Amigi oraz Commodore, jaskiniowcowi. Michael Muskett ponownie tworzył grafikę, zaś Allister Blimber sprawił, by Big Nose miał czego słuchać w trakcie...jazdy! Big Nose: Freaks Out totalnie łamie zasady względnie lubianego poprzednika, Big Nose: The Caveman. Twórcy zamiast intrem, najpierw atakują gracza swoimi nazwiskami, ponieważ większość gier autorstwa Codemasters, nie posiadało tzw. creditsów w owym czasie, czyli w latach 1991/1992.

Wielki Nos udaje się do prehistorycznego repozytorium, Savings and Bones, by zdeponować oszczędności. Nagle zdzieli go jaszczur, Leroy, okradając biednego jaskiniowca. Gdy Big Nose odzyskuje przytomność, cóż, w zgodzie z podtytułem, świruje. Sięgnie po kawałek drewna, połączy z kamiennym kołem, by wycrafować deskorolkę. Tym razem platforming wkracza na szybszy poziom. Każdy level zaprojektowano niczym pikselowe rampy (z czasem trochę zbyt monotonne), a sam koncept gry z prowizoryczną deskorolką powstał na długo przed cyklem Tony Hawk's Pro Skater. Nie może braknąć miejsca dla wysłużonej maczugi, bo w tym szaleńczym pędzie po utracone bogactwa, dinozaury nie odpuszczają na czele z antagonistą. System gry podsumowuje każdy poziom z osobna, zliczając zebrane kości, w tym ile pominęliśmy, a ile dokładnie udało nam się zdobyć. Nie zapomniano o możliwości kooperacji – zespołowej lub w ramach współzawodnictwa. W pierwszym wariancie gramy po życiu, w drugim, na kości – kto zbierze mniej, ten pala. Prawdziwy prekursor skateboardingu.

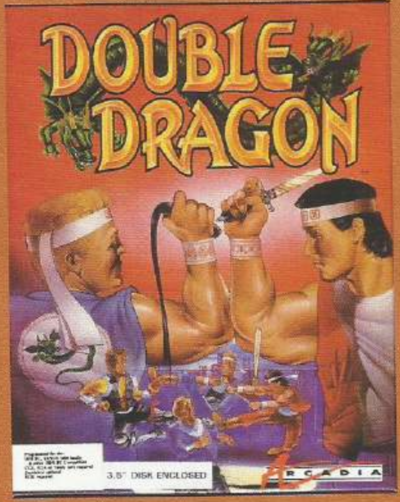
OCENA **7**

DOUBLE DRAGON

PRODUCENT **TECHNŌS JAPAN** PREMIERA **1988**

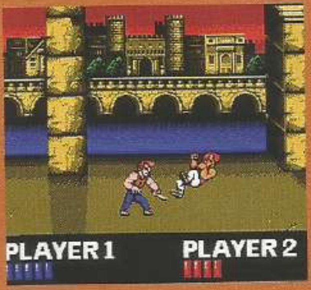
GRABARCZYK

Nowy Jork popadł w postapokaliptyczną anarchię. Ulice zapełniły się od wyjętych jakby z Mad Maxa oprychów, w tle słychać kobiecy krzyk o pomoc. Ramię w ramię, dwóch braci, Billy oraz Jimmy Lee, stają do nierównej walki w najbardziej klasycznej formule beat'em up, jaką kiedykolwiek znaliśmy. Szajka bandziorów z Black Warriors, na czele z tajemniczym Shadow Bossem, przetestuje ich umiejętności oraz Wasze. Stawką jest życie Marian, dziewczyny Billy'ego, dla jasności, „tego w niebieskim". Przez dekady nie mogłem odgadnąć, czyją sympatią jest dama, o którą cały ten spór.



Historię serii Double Dragon napisało samo życie i to nie jest żart. Reżyser Yoshihisa Kishimito w przeszłości napisał grę Kunio-Kun, na rynku zachodnim wydaną przez Taito jako Renegade. To scrollowana bijatyka, przyczepiona settingiem do szkolnych lat życia Kishimoty. Wydana w 1986 roku, odniosła umiarkowany sukces, więc twórca błyskawicznie rozważał prace nad sequelem. Szefostwo Technos Japan poprosiło o zmianę aury na bardziej amerykańską, by zyskać lepsze zasięgi w Stanach Zjednoczonych. A nic tak nie rozgrzewało fanatyków bijatyk jak „Wejście Smoka" z nieśmiertelnym Bruce'em Lee, zresztą nazwisko bohaterów gry zobowiązuje, prawda? Kishimoto wyjął słowa „Dragon" (ang. tyt. filmu „Enter the Dragon"), poprzedził Double, bo opowieść skupia się na braterskiej sile. Tak narodził się król wieczornych, kanapowych sesji. W opozycji do np. Contry, Double Dragon stawiał na technikę.

Rok po debiucie wersji arcade, Double Dragon zawitał na NES-a/Pegasusa. Diametralną różnicę stanowił brak możliwości wspólnej rozgrywki na jednym ekranie. Zmniejszono również paletę barw, z uwagi na techniczne ograniczenia najpopularniejszej konsoli od Nintendo. W roli bohatera wystąpił jedynie Billy (tak, ten niebieski), zaś co do Jimmy'ego, przypisano mu inną, niechlubną rolę, jako...



Shadow Bossa! Stąd wersja automatowa zaatakowała graczy niespodziewanym twistem, gdy brat, walczący ramię w ramię, okazuje się tym złym. Technos Japan przygotowało również alternatywny tryb rozgrywki, opierający się na starciach 1 vs. 1, tak w ramach rekompensaty, „Mode B". Tutaj zderzymy się z drugim graczem lub komputerem. Do wyboru pozostaje nam Billy oraz pięciu innych zawodników, głównie bossów z „podstawki".

Chciałbym móc to napisać inaczej, lecz historyczne fakty są jakie są. Double Dragon średnio radzi sobie jako konsolowy port. Programiści z Technos Japan postarali się o zróżnicowanie poziomów względem edycji arcade, np. w trzeciej misji zaimplementowano zupełnie nowy obszar w jaskiniach. Dodano również umowny system levelowania postaci. Na czym polega? W dużym skrócie, batalię rozpoczynamy z dwoma ciosami na krzyż, zaś dzięki systematycznej bitce zyskujemy nowe „chwyty" w ramach punktacji. Pegasus nie jest łaskawy dla Double Dragon. Poziomy są generowane z licznymi błędami, a na ekranie pojawia się maksymalnie dwóch osiłków do ubicia. Billy może na moment złapać broń, lecz ta zniknie wraz z powalonymi truchełkami wrogów. Największą bolączka jest brak możliwości współpracy, esencji gatunku, zresztą decyzja projektowa w tej materii kłóci się z tytułem gry. Dla Technos Japan, Double Dragon okazało się drugą grą przepisaną pod NES-a, co wynika z miałkiego doświadczenia programistów. Tę bolesną nauczkę Kishimoto wykorzystał, aby niemal w każdym pikselu dopracować legendarny sequel. Początki nigdy do łatwych nie należały.

OCENA 7

Double Dragon II: The Revenge wydano w 1989 roku. Technos nie powtórzyli błędu poprzednika. Tytuł oferował kooperację dla dwóch graczy. Rozgrywkę wzbogacono o nowe ciosy, a najpopularniejszym okazał się Hurricane, wykonywany w powietrzu. Zachowano identyczną konstrukcję misji – dla mnie 8/10. W azjatyckie rejony zabrało nas Double Dragon III. Oprócz braci Lee, istniała możliwość rozgrywki jako Chin, mistrz sztuk walki oraz głowa klanu ninja, Yagzou. Twórcy zaoferowali tryby A oraz B – drugi opierał się na zasadzie „friendly fire". Tytuł okrzyknięto jako najtrudniejszy i najlepszy (9/10) z klasycznej trylogii.

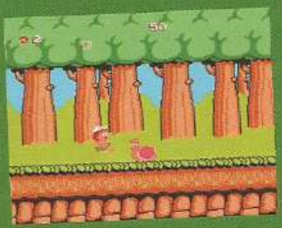
ADVENTURE ISLAND

MAZZI

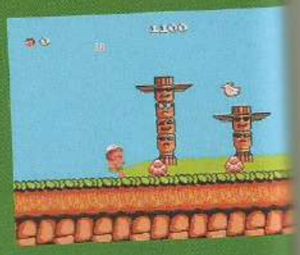
PRODUCENT **HUDSON SOFT** PREMIERA **1986**

Adventure Island to tytuł, który zawsze będzie kojarzyć mi się z rozgrzanym słońcem i beztroskim latem. Od razu powracają żywe wspomnienia z dzieciństwa – głośne spotkania przed Pegasusem w towarzystwie przyjaciół z sąsiedztwa oraz pierwsze w życiu speedruny, gdy zaciekle rywalizowaliśmy między sobą z przechodzeniem gry na czas.

Adventure Island nasuwa nieprzypadkowe skojarzenia z serią Wonder Boy od SEGI, co było widocznym efektem przejścia kluczowych osób z zespołu tworzących ten tytuł do firmy Hudson. Oczywiście twórcy nie mogli wykorzystać podobizny znanej postaci, więc bohaterem uczynili Takahashiego Meijina, słynnego w mediach pracownika Hudsona, który wsławił się choćby ze względu na jego talent we wciskaniu przycisków. Jak wieść gminna niesie, Takahashi był w stanie zrobić to 16 razy na sekundę! Stąd w Japonii gra jest znana jako Master Takahashi's Adventure Island, a głównym bohaterem jest sam Meijin. Inspiracje Wonder Boyem są niezaprzeczalne, bo poza wizualnymi zmianami, podniesieniem poziomu trudności, inne elementy były przeniesione bez większego skrępowania. Dlatego uznaję ten tytuł za rodzaj adaptacji klasycznego Wonder Boya. Jednak po pierwszej części, obrały one bardzo różne ścieżki. Wonder Boy poszedł w kierunku pseudo-RPG, podczas gdy Adventure Island po prostu kontynuował udoskonalanie i poprawianie oryginalnej formuły. Adventure Island pozostaje moją preferowaną serią ze względu na jej przystępność.



Tytułowa wyspa przygód to miejsce pełne emocji i doświadczeń rodem z najlepszych lat 8-bitowego Nintendo. Choć może nie grzeszy oryginalnością, to jednak każdy, kto pamięta rozkład poziomów składających się z 8 światów podzielonych na cztery sekcje z czekającymi na końcu bossami, wie, że to miejsce jest pełne niebezpieczeństw i tajemnic. Ironicznie wspomnę, że podobieństwa do kultowego Super Mario Bros. są „zapewne skutkiem przypadkowych skojarzeń i analogii". Teraz z uśmiechem patrzy się na to, jak te wczesne gry kopiowały się nawzajem bez większego skrępowania.



Bohater, Master Higgins (imię postaci na zachodzie) jest niezwykle zręcznym młodzieńcem, który musi eksplorować wyspę, unikając dzikich zwierząt, głazów i wszechobecnego ognia, by uratować swoją rozpikselowaną narzeczoną Tinę, porwaną przez głównego adwersarza. Porównując z Mario, gra nie należała do prostych i można było umrzeć z wycieńczenia, jeśli nie zbieraliśmy unoszących się w powietrzu owoców. Bezpośredni kontakt z wrogiem kończył się też śmiercią, więc trzeba było ważyć każdy ruch. Ale daleki krewny Master Chiefa na szczęście zabrał ze sobą ulubioną deskorolkę. Wystarczy wskoczyć i nie tylko poruszamy się szybciej na kółkach, ale wrogowie nie mają z nami szans. Deweloperzy wrzucili też do gry topory i kule ognia, więc jak nie ollie deską, to kula ognia o temperaturze 4000C załatwiała sprawę przeciwników. Na końcu każdego świata walczyło się z bossem, indiańskim szamanem. Za każdym razem miał on inną maskę i więcej zdrowie, ale tak jak w Super Mario Bros., można było go pokonać korzystając za każdym razem z tej samej strategii. Adventure Island nie było dla każdego, a bez cierpliwości można było rozwalić przy niej niejednego pada. Na każdym etapie znajdowały się 4 punkty kontrolne, skąd możemy ponownie rozpocząć grę w razie utraty życia. Niestety, po utracie wszystkich żyć, czekał nas brutalny Game Over. Chyba że skorzystało się z ukrytego w grze sekretu pozwalającego na kontynuowanie gry przez naciśnięcie kombinacji przycisków na ekranie końca gry. Pamiętam, jak ucieszyło nas, gdy przypadkiem odkryliśmy tę sztuczkę! Adventure Island jest najmniej dopracowaną grą z tej serii, ale wciąż trzyma poziom. To kultowy klasyk i choć nie spodobał się każdemu, to słusznie zasługuje na obecność w panteonie najciekawszych gier, jakie pojawiły się na kolorowych kartridżach do Pegasusa. Udało się nam go lata temu ukończyć poniżej godziny, ale raczej z wiekiem już tego wyczynu nie powtórzę!

OCENA **7**

Adventure Island było jednym z kluczowych brandów firmy Hudson, zanim ta została wchłonięta przez Konami. Seria gier Adventure Island ukazywała się w latach 1986-1994, a w 2003 roku powstał remake gry oryginalnej na konsolę GameCube, a później cyfrowe wydanie na Wii. Najlepsze gry z serii Adventure Island to te, które ukazały się po pierwszej grze, takie jak Adventure Island II i III, które wprowadzały nowe dodatki do rozgrywki, jazdę na dinozaurach czy przechowywanie przedmiotów między etapami. Adventure Island III dodawało nowe bronie i pasek zdrowia, a Adventure Island IV skupiało się na swobodniejszej eksploracji świata.

ROBOCOP

PRODUCENT **DATA EAST** PREMIERA **1989**

GRABARCZYK

OCP to korporacyjne widmo, przyczyniające się do społecznych roszad w Detroit. Wojna korporacyjna trwa tutaj w najlepsze, zaś do kawalkady coraz chętniej dołącza przestępczość. Policja nie daje rady, zarząd OCP inwestuje w policyjne roboty, by iluzorycznie uporać się z trudną sytuacją na ulicach miasta. Splot tragicznych wydarzeń stawia Alexa Murphy'ego w roli RoboCopa. Kinowy przebój Paula Veerhovena zasłynął na polu historii, charakteryzacji oraz wysokiej brutalności. Cenzorskie ego Nintendo nie mogłoby sobie pozwolić na wydanie gry opartej na filmowej licencji w tak krwawym standardzie. Jak zatem sprawić by wersja dla dziadka Pegasusa stała się koncepcyjnym unikatem? Ktoś tutaj bywał regularnym kompanem Simona Belmonta. Tak, dobrze przeczytaliście.

Opracowana przez Data East wersja dla 8-bitowca Nintendo wyróżnia się...brakiem możliwości oddania skoku. To bardzo istotna zmiana w odróżnieniu od wersji arcade. Pegasusowemu RoboCopowi przypisuje się miano portu z TRS-80 model CoCo, zatem jednego z pierwszych komputerów przeznaczonych dla masowego odbiorcy. Ten side-scroller wyróżnia się konstrukcją poziomów, niekoniecznie w kwestiach wizualnych. Do pokonania czeka całe sześć poziomów, stanowiących pikselową reinterpretację filmowej ścieżki zakutego supergliny. Zadbano nawet o umowne inscenizacje, z udziałem zakładników. RoboCopa nieco ograniczono, gdyż np. w misji 1-1 może on tylko uderzać, w 2-2 już używa legendarnego Auto-9, strzelającego potrójnymi seriami. Trzeci odłam to już wyłącznie walka z bossem. I tak jeszcze dwa razy. By zejść ze schodów, musimy co do milimetra trafić w piksel. Gra należy do trudnych i Simona Belmonta wywołałem do tablicy nie tak zupełnie przypadkiem. Ciężkość w poruszaniu się postacią i wyliczenie uderzenia co do sekundy to szkoła Castlevanii.

Do spacyfikowania będą opryszki, najczęściej strzelające z okien, lub pędzące na blaszaka psy. Dobrze, że twórcy pozwolili RoboCopowi przyklęknąć, inaczej byłoby ciężko z walką, zwłaszcza bez służbowej broni. W odróżnieniu od wersji arcade, w RoboCop nie możemy przypadkiem trafić „dobrych" gości. Raz na jakiś czas musimy uwolnić zakładnika z rąk oprawcy. W przeciwnym razie ekran przyozdobi sentencja „RoboCop is never discouraged. Please try again". Miejcie na uwadze, że Murphy jest tutaj dość słaby, a życia będą najwyżej trzy. Chyba, że skorzystacie z tajnego kodu, choć nie Konami. W trakcie nierównej walki z mechaniką rozgrywki przygrywają dwa kawałki - klasyczny motyw z filmu oraz nuta od bossów. Czasem myślę, że te wszystkie złośliwości programistów w odniesieniu do ograniczenia funkcjonalności RoboCopa wynikają z faktu, że ta wersja powstała w Japonii? Ktoś tam chyba miał dość filmowej amerykanizacji. RoboCop jednak broni się jak na NES-owe standardy. Grafika nie wyróżnia się na tle reszty, lecz też nie odstaje. Filmową brutalność zredukowano do minimum, lecz „cięcia" w zakresie ruchu postaci – jak na ironię – czynią z gry istotne wyzwanie. „Dead or Alive, you're coming with me".

OCENA **8**

RoboCop 2 nie chciał powtórzyć błędów poprzednika. Ponownie opracowany w 1991 roku przez Data East, wydany na Zachodzie z ramienia Ocean Software w zgodzie z kinowym sequelem opierał się na konfiskacie narkotycznej substancji, Nuke. Tym razem Murphy dostał systemową aktualizację by skakać. Do tego postać może przyspieszyć w trakcie chodu, co daje poczucie ślizgania się po tafli lodu. Z twardo stąpającej maszyny RoboCop został speedrunnerem. Na 14 poziomach zawarto również sekcje z celownikiem, niczym strzelanie do tarcz. Jest zdecydowanie szybciej, dłużej ale czy lepiej? RoboCop 3 powstawał w lekkiej niewiedzy. Okres powstania gry przypada na kres 1990 roku. Tytuł bazował na kinowym przeboju, lecz ten trafił na srebrne ekrany dopiero w 1993 roku. Orion Pictures niechętnie się dzieliło szczegółami. Ocean Software wydało tytuł w 1993 roku, lecz nie obyło się bez kilku niezgodności z filmem. RoboCop 3 dodał możliwość naprawy cyborga po każdym etapie.

BATTLETOADS

DŻUJO

PRODUCENT **RARE** PREMIERA **1991**

Pora zmierzyć się z mitem o nazwie
„Battletoads to bardzo dobra gra". Otóż
nie. To obiektywnie nie jest wybitny ty-
tuł. Dzisiaj wiemy, że na Pegasusa mieli-
śmy lepsze pozycje. W przypadku tej gry
wiele zależy od tego, co rzeczywiście z niej pamięta-
my i na jakim etapie życia zmierzyliśmy się z nią. Ja
na przykład nie byłem wielkim wielbicielem Ropuch
nawet w latach 90.

Gra Battletoads narodziła się z marzenia Rare
polegającego na stworzeniu franczycy porównywal-
nej do Żółwi Ninja. Gra miała być istotnym, ale tyl-
ko nadal elementem szeroko zakrojonej kampanii
sprzedażowo-marketingowej, która tak naprawdę ni-
gdy w pełni nie wystartowała. Rare wiedziało, jak robić fajnie wy-
glądające gry na 8-bitowy sprzęt, zatem Battletoads nie można od-
mówić przyjemnego intra i świetnego pierwszego poziomu. Humor,
styl graficzny i mechanika zabawy – wszystko początkowo robi wra-
żenie. Pierwszy etap to typowa chodzona bijatyka, ale spora część
gry nie oferuje takiej formy zabawy. Po pokonaniu pierwszego bossa
(świetna zabawa z perspektywą, gdzie my uciekamy przez celowni-
kiem robota), schodzimy do podziemi spuszczając się na linie (dru-
gi level), aby w trzecim etapie, po walce z kilkoma przeciwnikami,
wskoczyć na skutery i rozpocząć przeprawę przez Tubro Tunnel.

Tak oto doszliśmy do prawdy o Battletoads. Legendarny a za-
razem niesławny etap polegał na przedostaniu się przez coraz trud-
niejsze serie przeszkód pędząc przez siebie skuterem. Nie ma chyba
przykładu innej znanej gry, która w tamtych latach w tak gwałtowny
sposób zwiększyłaby poziom trudności. Gracz (lub gracze, jeśli mie-
liśmy kogoś przy drugim padzie) dostawali strzał w pysk, kopniaka,
a potem jeszcze Rare zrzucało na leżących telewizor. Po latach je-
den z twórców opowiedział w „The Retro Hour Podcast", jak pro-
jektowano ten poziom. Po umieszczeniu przeszkód, designer uda-
wał się do testera. Jeśli ten przeszedł level – podkręcano poziom
trudności. Aż do momentu, kiedy osoba znająca już Battletoads od
podstaw, nie mogła sobie z tym wszystkim poradzić. Brawo. Co naj-
lepsze, kolejne etapy (przypominam, mówimy dopiero o trzecim le-
velu!) potrafią być równie nie fair, jak chociaż-
by następny, „lodowy" poziom czy etap z dłu-
gim stworem przypominającym węża. Gra nie-
ustannie rzucała nam podkręcaną piłkę i było to
przegięcie nawet jak na tamte czasy. Musimy to
sobie powiedzieć po latach, w ramach tej grupo-
wej terapii.

Ktoś zada pytania: „Czy ty Dżujo prze-
szedłeś ten level 30 lat temu?". Odpowiadam:
„Tak, przeszedłem". Teraz nie dałbym rady,
chociaż wtedy i tak nie skończyłem tej gry, po-
nieważ niektóre późniejsze levele to nic innego
jak przeciętny platformer z bardzo wkurzającym
sterowaniem. Po prostu poddałem się. Zresztą
nie tylko ja. Wiem, że wśród Was znajdą się osoby, które będą broni-
ły Ropuch – i chwała Wam za to, ale obiektywnie patrząc, niestety, ta
gra Rare to tylko fajny początek, zabawny design postaci, kilka do-
brych patentów i cała góra przeciętnego game designu pomieszane-
go z chaosem i przegiętym poziomem trudności. Amen.

Z perspektywy czasu mam lepsze wspomnienia związane
z Battletoads & Double Dragon, bardziej przypominającym typową
chodzoną bijatykę. To też nie była łatwa gra, ale na pewno bardziej
zbalansowana. Natomiast, jak to w przypadku niegroźnych traum
z dzieciństwa bywa, nie potrafię zapomnieć o tej grze, zarazem ma-
jąc do niej jakiś dziwny sentyment. Mimo wszystko jest to kulto-
wa pozycja, bardziej ze względu na styl i ten przeklęty Turbo Tun-
nel, ale w sumie nie przez przypadek po latach dostaliśmy reboot na
Xboksa (też momentami przegięty, ale już w ramach rozsądku).
Także jeśli chcecie zmierzyć się z demonami przeszło-
ści lub uważacie siebie za wymiatacza w staroszkolne
pozycje, to zapraszam do powrotu do Turbo Tunnel.
Spróbujcie zaliczyć go bez korzystania z sejwów. To
miejsce, które oddziela chłopców od mężczyzn.

OCENA 7

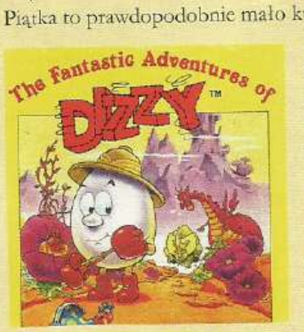
THE FANTASTIC ADVENTURES OF DIZZY

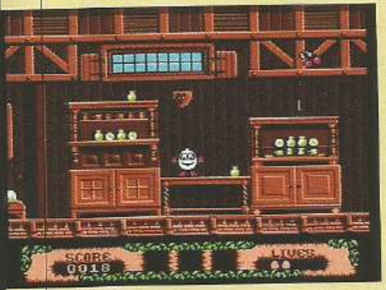
PRODUCENT **CODEMASTERS** PREMIERA **1991**

KONSOLITE

Premiera The Fantastic Adventures of Dizzy była planowana na święta 1990 roku, jednak z powodu zawirowań prawnych pomiędzy Codemasters a Nintendo ukazała się później niż planowano, w kwietniu następnego roku. W efekcie sprzedało się 125 tysięcy egzemplarzy, z planowanych 500 tysięcy. Mimo to Magazyn Game Players przyznał jej nagrodę przygodówki 1991 roku.

Dizziego większość graczy kojarzy z komputerów ośmiobitowych oraz Amigi i PC, tam miał swoje najlepsze lata. Dla niektórych to pierwsza maskotka gier wideo z jaką mieli do czynienia, dla wielu to wręcz ikona europejskiego rynku. Gdyby nie Złota Piątka to prawdopodobnie mało kto kojarzyłby postać z Pegasusem. The Fantastic Adventures of Dizzy to amerykańska wersja Fantastic Dizzy, poza tytułem niczym się od niej nie różni. Znajomość poprzednich gier z serii nie jest wymagana, scenariusz jest prosty będąc tylko wymówką do kierowania jajeczkiem przez krainę, w której poza zręcznością musimy się wykazać umiejętnością kojarzenia faktów i odpowiednio używać przedmiotów, by rozwiązać wiele zagadek. Poza koniecznością zebrania minimum stu (z 250) gwiazdek, musimy też odblokować dostęp do kolejnych regionów krainy Yolkfolk. Wszystko po to, by dotrzeć do zamku w chmurach, w którym czarnoksiężnik Zaks przetrzymuje porwaną partnerkę naszego bohatera – Daisy. Całość do skomplikowanych nie należy, choć pewne zagadki i przedmioty cierpią na zmorę tamtych czasów, czyli dopóki nie wiemy o co chodziło w danej zagadce, to momentami trudno się domyślić rozwiązania. Nie jest to tak nagminne jak w przypadku przygodówek „klikanych", ale momentami można się zaciąć, szczególnie gdy nasza znajomość języka angielskiego nie jest na wyższym niż podstawowym poziomie (a za dzieciaka było to normą). Sterowanie jest proste i precyzyjne, nie licząc kilku momentów Dizzy reaguje tak jak powinien. Raz na jakiś czas na ekranie pojawiają się informacje o tym, co trzeba wcisnąć, co zresztą obnaża naturę Pegasusa, gdyż widać wtedy oryginalny pad od NES-a, a nie ten, który trzymamy w rękach.

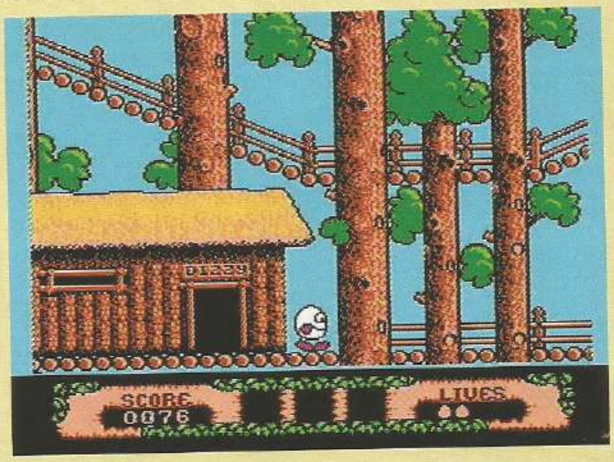




Wizualnie The Fantastic Adventures of Dizzy wygląda fantastycznie, choć nie może konkurować z wersjami na Amigę czy PC pod względem liczby kolorów czy detali. Wszystko jest ładnie narysowane, kolorowe i w uroczym stylu. Sterowanie wymaga przyzwyczajenia w stosunku do innych platformówek, Dizzy ma mocne korzenie europejskiej szkoły projektowania, co z początku może wywołać zdziwienie, na zasadzie „ale dlaczego on nie skacze jak Mario?". Jednak to tylko kwestia oswojenia się. Podobnie jest ze zbieraniem przedmiotów, Dizzy może ich mieć jednocześnie tylko trzy, więc należy o tym pamiętać jeśli potrzeba miejsca na przedmiot niezbędny do rozwiązania danej zagadki. Jest to najbardziej irytująca mechanika w całej grze, gdyż jeśli nie znamy tytułu na pamięć, lub nie mamy poradnika pod ręką, który jasno mówi gdzie użyć dany przedmiot, to stracimy sporo czasu na kombinowanie. W praktyce czasami lepiej jest zacząć zabawę od początku, niż latać po lokacjach i notować w pamięci lub na kartce gdzie coś było. Gdy jednak wiadomo co robić grę można ukończyć w kilka godzin bez większego wysiłku.

Dizzy to urocza, momentami frustrująca gra, jednak dość nietypowa jak na standardy tytułów wydanych na Pegasusie. The Fantastic Adventures of Dizzy czerpie pomysły z poprzednich gier, dzięki czemu w grze znalazło się kilka etapów zręcznościowych będących nawiązaniem do poprzednich przygód. Z całej serii jest to jedna z najlepszych, jeśli nie najlepsza odsłona. Zresztą sama postać nadal funkcjonuje w świecie elektronicznej rozgrywki. I choć lata świetności ma już za sobą, to pasja autorów – braci Oliver – sprawia, że być może Dizzy jeszcze kiedyś powróci.

OCENA 8



Na Pegasusie można było zagrać również w inne odsłony przygód „jajka". Treasure Island Dizzy to druga gra z serii wprowadzająca nowy system inwentarza i jedna z najtrudniejszych poprzez fakt, że mamy tylko jedno życie. GO! Dizzy Go! To z kolei logiczno zręcznościowa produkcja, będąca połączeniem kilku pomysłów. Dizzy przesuwa klocki i zbiera przedmioty, by dostać się do kolejnego etapu. Dizzy the Adventurer to z kolei oparty na Dizzy – Prince of the Yolkfolk, klasyczny przygodowo-zręcznościowy szpil. Wydany by współpracować z przystawką Aladdin Deck Enhancer, o którą Codemasters miało proces z Nintendo.

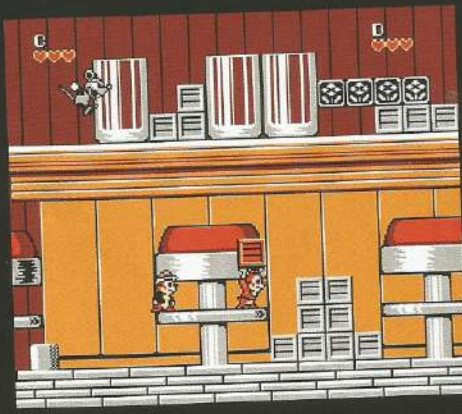
CHIP 'N DALE RESCUE RANGERS

DŻUJO

PRODUCENT **CAPCOM** PREMIERA **1990**

„Gdy cię, skrycie, z gagatkiem zetknie los, Brygada RR raz dwa usadzi go" – takim tekstem rozpoczynała się kultowa czołówka polskiej wersji animowanego serialu „Chip i Dale: Brygada RR". Śledziłem tę Wieczorynkę jak szalony, będąc w perfekcyjnym wieku dla takich treści. Polskie dzieciaki mogły się wtedy poczuć „jak na Zachodzie", bo wraz z animowanym serialem dostaliśmy również grę na Pegasusa. Perfekcyjna kombinacja dla kogoś, kto miał do tego dostęp na początku lat 90.

Chip'n Dale był doskonale zaprojektowanym i godnie prezentującym się platformerem dla dwóch graczy. Taka mieszanka od razu sprawiała, że mieliśmy w rękach coś do zagrania z młodszym rodzeństwem, kumplami lub kuzynostwem. Każda udana gra „dla dwóch jednocześnie" była na wagę złota. Na czym polegała zabawa? Chip i Dale pokonywali wrogów rzucając w nich przedmiotami, głównie skrzynkami. Jeden gracz mógł podnieść drugiego i nim rzucić albo pomóc mu pokonać przeszkodę. Ponieważ rozmiar wiewiórek jest jaki jest, wspomnianą przeszkodą potrafiły być pinezki, a platformą był stolik w restauracji czy kwiatek. Niektóre fragmenty gry – za sprawą takiego „miniaturowego" świata – prezentują się zabawnie do dzisiaj, jak chociażby fragment, w którym musimy „przezwyciężyć" domowe wiatraki. Co jeszcze? Przeciwnicy mieli bardzo disneyowski wygląd, od gąsienic przez wydry-gangsterów, na robo-psach kończąc. Nie zabrakło gościnnych występów Gadżet, Bzyczka i Roqueforta. Wszystko działało na wyobraźnię dziecka. I to bardzo, bo po odpaleniu gry na potrzeby tej recenzji, zdałem sobie sprawę, że jednak całość była graficznie „mocno 8-bitowa". Mój dziecięcy umysł zapamiętał wszystko inaczej, jakby wyjęte z bajki. Rzeczywistość jest jedna bezwzględna, chociaż rzecz jasna jak na możliwości klonu Famicoma, wszystko prezentowało się zacnie.

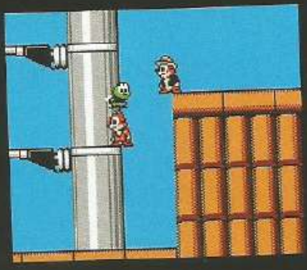


Ponieważ Rescue Rangers jest grą od początku do końca przede wszystkim dla najmłodszych, jej zaliczenie – nawet w pojedynkę – nie stanowi aż tak dużego wyzwania. Pamiętam, że 30 lat temu przebiłem się przez Brygadę RR bez problemu w jeden dzień, pokonując w finale kota znanego jako Spaślak. Dzisiaj ten poziom trudności działa tylko na korzyść całości. Jeśli mielibyśmy szukać definicji kanapowej kooperacji, to trudno o jej lepszy przykład niż właśnie 8-bitowy Chip i Dale.

Nic nie dzieje się przez przypadek, a Brygada Ryzykownego Ratunku na Pegasusa była tak dobra ponieważ trzymał nad nią pieczę Tokuro Fujiwara, jedna z 8-bitowych legend Capcomu, wcześniej pracujący nad równie kultowym Ducktales (na licencji „Kaczych opowieści"), a także Bionic Commando, Mega Manem 2 czy późniejszą udaną licencją na podstawie animowanego serialu „Darkwing Duck" („Dzielny agent kaczor"). Zwyczajnie „czuć" tu rękę ówczesnego Capcomu, który w 1990 roku development gier na 8-bitową konsolę Nintendo miał właściwie w jednym palcu. Jeśli coś sprawia, że Chip i Dale nadal jest ponadczasowy, to właśnie ten genialny „Capcom design".

Z tak fajnym klimatem i za sprawą tego, że rozgrywka nadal pozostaje przyjemna, spokojnie można skorzystać z dostępności gry w wydanej w 2017 roku składance The Disney Afternoon Collection i spróbować zaliczyć ten tytuł ze swoją pociechą. Próbowałem grać z moim synem, ale słabo mu to wyszło. Może Wy będziecie mieć więcej szczęścia.

OCENA 8



Bardzo prawdopodobne, że nawet jeśli ktoś ostro pogrywał na Pegazie w tamtych latach, mógł przegapić drugą część Chip 'n Dale Rescue Rangers. Gra zadebiutowała w Japonii w grudniu 1993 roku, trafiając na inne rynki dopiero w 1994 roku, kiedy nawet w Polsce coraz lepiej czuły się konsole 16-bitowe. Sam sequel pozostawał typowym rozbudowaniem wcześniejszej formuły, zatem grywalność nadal reprezentowała wysoką półkę, a tryb zabawy dla dwóch graczy automatycznie podbijał ocenę. Kto miał szansę zagrać wtedy – niech cieszy gębę. Reszta może nadrobić zaległości dzięki The Disney Afternoon Collection. Wraz z „jedynką" będzie to fajne kombo do przejścia w co-opie.

CAPTAIN TSUBASA

PRODUCENT **TECMO** PREMIERA **1988**

MAJK

Każdy kto dorastał na przełomie lat 80/90. i grał w gałę na boisku z pewnością znał Kapitana Tsubasę, którego oglądało się z wypiekami na twarzy na kanale Polonia 1. Wspólnie z ziomkami wybiegaliśmy na boisko i licytowaliśmy się kto dziś będzie Tsubasą, a kto Kojiro albo Wakabayashim. Najmniej oblegany był zawsze Ishizaki. Później staraliśmy się odwzorować super strzały z anime, strzelając z przewrotki albo tak mocno, żeby siatka się zerwała. Te ostatnie nigdy nie wyszło, choć codziennie wiara w to nie umierała. Prawdziwa szajba jednak odbiła, gdy okazało się, że na platformie, na której gramy w wolnych chwilach od piłki jest dedykowana gra. Nie było wtedy istotne, że cała była po japońsku i kompletnie nic się z niej nie rozumiało. Fantazja i pasja młodego chłopaka była w stanie to przezwyciężyć.

W 1992 roku pojawiło się Tecmo Cup Soccer Game, które było wersją Tsubasy na rynek EU/US. Oprócz lokalizacji, zmieniono w nim imiona i wygląd postaci. Miejsce Tsubasy Ozory zajął przykładowo jasnowłosy Robin Field, a Kojiro został przemianowany na ściętego na jeżyka Damona. Najbardziej komicznie wypadł Ishizaki, który pod imieniem Brook nosił punkowego irokeza.

Największe jaja były z kodami. To były czasy, gdy nie było sejwów, a gry trzeba było przechodzić w całości podczas jednej sesji albo wpisując password, który pozwalał kontynuować zabawę od miejsca gdzie skończyliśmy. Hasło w Tsubasie składało się z 30 znaków i nie byłoby w tym nic trudnego gdyby nie fakt, że znaki te były zapisane w systemie pisma sylabicznego Hiragana. Jako 9-latek, który nie znał jeszcze dobrze nawet języka polskiego, zapisywałem „krzaczki" na kartce z nadzieją, że uda się je później odwzorować. Często jednak gdzieś coś źle nabazgrałem i kod nie chciał działać, doprowadzając mnie niemalże do zawału, bo z pokonanymi w pocie czoła drużynami trzeba było ponownie się zmierzyć.

Grę stworzyła firma Tecmo, a przedstawione w niej wydarzenia bazowały w pełni na oryginalnej mandze. W początkowej fazie braliśmy udział w turnieju o mistrzostwo Japonii juniorów i kierowaliśmy drużyną Nankatsu, a następnie prowadziliśmy reprezentację Japonii i mierzyliśmy się w turnieju międzynarodowym. Po drodze natrafialiśmy na sławne pojedynki, przykładowo przeciwko Hanawie z braćmi Tachibana w składzie, Furano z Matsuyamą czy z Toho, gdzie wiele krwi próbował nam napsuć Kojiro Hyuga, który charakteryzował się brutalną grą z tygrysim strzałem na czele, niezwykle ciężkim do obrony. Nie zabrakło także historycznych wydarzeń, jak zmaganie się Tsubasy z kontuzją, które uniemożliwiało mu oddanie super strzału.

Sama rozgrywka była czymś do tej pory niespotykanym. Mieliśmy bowiem do czynienia z piłkarskim RPG z możliwością spauzowania akcji w dowolnym momencie. Decydowaliśmy o tym, co kierowany w danej chwili zawodnik ma zrobić w boiskowej sytuacji – wszystkie komendy były oczywiście w języku skośnookich ziomali, ale metodą prób i błędów prędko można było się pokapować co oznacza dana fraza. Kiedy nacierał na nas przeciwnik, akcja zatrzymywała się i otrzymywaliśmy do podjęcia decyzję: dryblingu/zwodu, podania lub strzału. Analogicznie sytuacja wyglądała, gdy to my atakowaliśmy zawodnika drużyny przeciwnej, wówczas mogliśmy spróbować przeciąć podanie, zablokować przeciwnika lub zrezygnować z ataku, bowiem każdy kopacz dysponował swoją energią i trzeba było ją rozsądnie zarządzać, aby starczyło na więcej akcji w czasie meczu. Kluczem do sukcesu było umiejętne lawirowanie pomiędzy przeciwnikami, tak aby dotrzeć lub dośrodkować w pole karne – co nie było łatwe zważywszy na to, że oponenci nie byli widoczni w czasie dryblingu i żeby ujrzeć ich pozycję trzeba było pauzować rozgrywkę. Niemniej, taktyczne rozgrywanie meczów dostarczało masę frajdy i niejednokrotnie trzeba było powtarzać spotkania, aby wyjść z nich zwycięsko. To bez wątpienia jedna z najlepszych gier na Pegasusa, choć docenią ją wyłącznie fani Tsubasy.

Po sukcesie pierwszej części Tecmo wypuściło w 1990 roku sequel. Captain Tsubasa vol. II Super Striker, mimo że wykorzystywał tę samą ideę rozgrywki, był pod każdym względem lepszy od pierwowzoru. Poprawiono grafikę, dźwięk i animację. Dodano zawodnikom wiele nowych zagrań i zwiększono płynność rozgrywki. Mieliśmy także pełną swobodą w posyłaniu piłki w dowolne miejsce na boisku, a radar w końcu sygnalizował, gdzie znajdują się oponenci. Dwójka była także znacznie trudniejsza i przedstawiało wydarzenia niezwiązane ześnanym nam seriale (Tsubasa grał dla São Paulo F.C. w Brazylii).

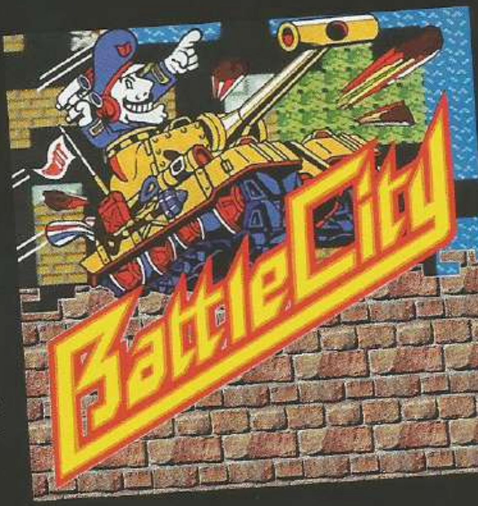
OCENA 9

BATTLE CITY/TANK 1990

GRABARCZYK

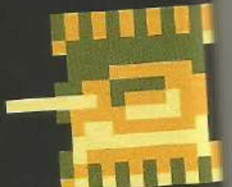
PRODUCENT **NAMCO/YANSHAN SOFTWARE** PREMIERA **1985/1990**

Na przełomie lat 70/80., Nakamura Manufacturing Company (Namco) rozsmakowało się w produkcji gier opartych na sukcesie kultowego Space Invaders. Rynek zalewały wytwory pokroju Galagi czy Galaxian. Między nimi wkradła się legendarna hybryda strzelania i poruszania się w czterech kierunkach, Tank Battalion. Nic jeszcze Wam nie dzwoni w uszach? Nie byliśmy przycumowani ku dolnej części ekranu, bo czołgi poruszały się na całej powierzchni poziomu. Odpalcie wspomnienia z Pegasusem, i przypomnijcie „Tanki", oficjalnie ochrzczone dla NES-a mianem Battle City. I raczej nie muszę powtarzać, że to najlepsza wersja tej 8-bitowej perełki?



Gracz umieszczony w nieopisanym, żółtym czołgu staje do nierównej walki naprzeciw batalionowi czołgów w kolorze niebieskim. Każda runda wymaga od nas wybicia co do jednego wroga. Niby proste, prawda? Prawie, gdyż grający nie jest tutaj głównym celem. Za wszelką cenę należy bronić orzełka, umieszczonego u dołu ekranu, obudowanego murem. Krążymy po labiryncie, lecz ściany da się ukruszyć, wprowadzając umowną dywersję, gdyż wrogie jednostki zmienią trasę. W Battle City/Tank 1990 prócz strzelania trzeba chwilkę pomyśleć, bo choć strzały można „parować" własnym działkiem, nie ma obrony przed atakiem od tyłu. Burzyć mury również trzeba umieć. Battle City dla NES-a powstało dzięki niedostatecznej sprzedaży wersji dedykowanym komputerom MSX, oraz Sord M5. Ówczesny prezydent Namco, Shigeichi Ishimura, przyznał, że platforma Nintendo od samego początku kryła komercyjny potencjał dla Battle City. I nie tylko.

W 1984 roku Namco podpisało z Nintendo cyrograf jako deweloper third-party. Rok później NES-a przywitało Battle City. Oficjalnie gra nigdy nie opuściła granic Japonii. Ale dla całej, pegasusowej gawiedzi nie był to żaden problem. Na każdej składance, w tym tej legendarnej „168 in 1", zagrać można w Tank 1990. To dzieło Yanshan Software, w rzeczywistości jest zhakowaną wersją Battle City z szeregiem nowych poziomów. Twórcy dodali nawet metalowe, niezniszczalne ściany. Tank 1990 oferuje możliwość kooperacji, gdzie wystarczy wcisnąć „Select" na kontrolerze. Z Battle City przeniesiono również zaprojektowany pod NES-a tryb konstruktora. Zbudować można własne poziomy, w niezliczonych kombinacjach. Gdzieś tutaj zatem skrywają się historyczne podwaliny idei „Play, Create, Share". Doszły power-upy zarówno dla naszego czołgu, jak również sterowanych przez AI. Do tego wrogie jednostki występują w groźniejszych wariacjach, najczęściej z dodatkowym opancerzeniem.



Czy istnieje w „Tankach" jakakolwiek nagroda za ukończenie wszystkich poziomów? Tak, poziom trudności winduje w górę. Chociaż dla najwytrwalszych, twórca gry pozostawił ukrytą gdzieś w ROMie wiadomość. Brzmi ona: „This program was written by Open-Reach who loves Noriko". Open-Reach okazuje się ksywą programisty, Ryoichi Ohkuby. To tak w ramach, gdybyście pytali o jakiekolwiek napisy końcowe. Battle City, znane nam jako Tank 1990, cieszy oko kolorową, pikselową graficzką. Nie ma tutaj palety barw niczym w wydanej w dokładnie ten sam weekend 1985 roku, Super Mario Bros. Plusem gry jest stabilne działanie. Czołgi na Pegasusie poruszają się dość żwawo, a rozgrywka na pojedynczym poziomie zajmuje kilka minut. Jeśli historia gier jest Waszą mocną stroną, w jednym z oryginalnych poziomów autorstwa twórców, dostrzeżecie konstrukcję planszy na podobieństwo Pooka, potworka z gry Dig Dug. Tank 1990 nie oferował fabuły, lecz spełniął najważniejsze założenie gry – bawił i uczył szczypty kreatywności. Zarówno teraz, jak te 37 lat wstecz.

OCENA 8

MICRO MACHINES

PRODUCENT **CODEMASTERS** PREMIERA **1991**

DŻUJO

Są gry kultowe na Pegasusa i są gry takie jak Micro Machines. Złota Piątka była fenomenem samym w sobie, ale – jak dla mnie – najlepszym tytułem umieszczonym w tej kultowej kompilacji było właśnie Micro Machines. Dlaczego? Przede wszystkim ze względu na najbardziej genialny na świecie tryb dla dwóch graczy, ale nie tylko.

Zacznijmy jednak od początku. Małe samochodziki Micro Machines firmy Galoob (dzisiaj marka znajduje się w rękach Hasbro) były na początku lat 90. hitem w niektórych krajach. Polska nie należała do tej grupy, u nas królowały chociażby Matchboxy, które zresztą też doczekały się 8-bitowej, dość przeciętnej gry – wyglądającej odrobinę jak pierwsze GTA Motor City Patrol (rok po debiucie gry Codemasters). Natomiast sama licencja miniaturowych autek była wręcz stworzona do zrobienia fajnej gry. Pomysł polegający na urządzeniu sobie wyścigów na stole, z przeszkodami w stylu ołówek czy wylany klej, działał wtedy na wyobraźnię dzieciaków, tak samo jak działa dzisiaj. Potwierdzam, bo mój syn, Robert, któremu dedykuję tę recenzję, jest wielkim fanem Micro Machines (MM). Zarówno zabawek jak i samej gry.

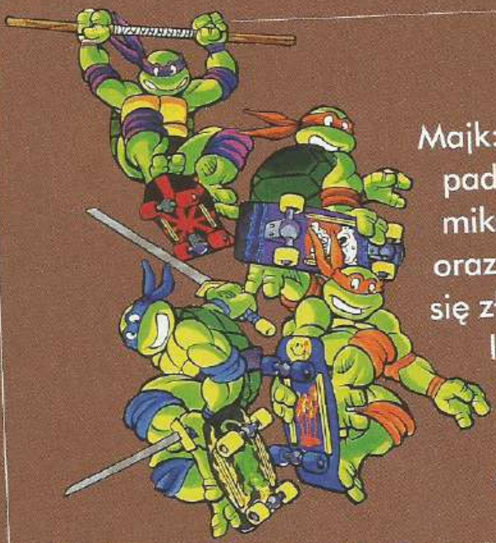
Ale wracając do meritum. Codemasters oparł silnik gry MM na powstającej już pozycji o nazwie California Buggy Boys. Opracowano nową grafikę i modele samochodzików, ale najważniejszy element zabawy pozostał bez zmian – widok z góry i opcja eliminacji przeciwnika, jeśli ten zostaje w tyle i „dotknie" go ekran (tryb dla dwóch graczy). Finalny produkt dostarczył tryb dla jednego gracza, w którym wybieraliśmy kierowcę i ruszaliśmy na serię coraz trudniejszych wyścigów, w których musieliśmy zwyciężyć albo zająć drugie miejsce na cztery możliwe. Jeśli zawaliliśmy trzy razy – game over. Czapka z głów dla tych, którym udało się w latach 90. skończyć ten tryb. W ostatnich wyścigach nie było miejsca na błędy, a samochodziki sterowane przez konsolę, nie okazywały litości. Jednak nie takie rzeczy się wtedy przechodziło, szczególnie jeśli zabawa była tego warta.

Codemasters udało się dostarczyć kilka fenomenalnych zestawów torów (każdy miał różne warianty), po których prowadziliśmy różne pojazdy. Od wanny z bąbelkami (motorówki), kuchennego stołu pełnego plam (jeepy), przez biurko w pokoju dziecka (wyścigówki) i stół bilardowy taty (formuły 1), na helikopterach w ogródku i specjalnych etapach z monster truckiem kończąc. Nie są to wszystkie trasy i pojazdy, ale kto nie grał (lub nie pamięta), niech spróbuje lub wróci do MM i da się zaskoczyć. Warto, bo nie jest niespodzianką, że w MM gra się tak samo dobrze dzisiaj jak w dniu, kiedy do sklepów trafiła Złota Piątka. Największa w tym zasługa bardzo udanego modelu jazdy – prostego, ale wymagającego nauki, zrozumienia każdego z pojazdów, a także zapamiętania niektórych, szczególnie perfidnych fragmentów trasy (dlatego ukończenie ostatnich etapów było tak trudne).

Takie gry w czasach Pegasusa były najlepsze. A jeśli dodamy do tego tryb dla dwóch graczy...

Każdy ma swojego faworyta z epoki Pegasusa do miana tytułu najlepszej gry z trybem rywalizacji dla dwóch graczy. Dla mnie jest to MM. Nie potrafię powiedzieć, ile godzin spędziliśmy wraz z kuzynami i kolegami walcząc na kolejnych trasach. Emocje sięgały zenitu. Płacz, łzy, zniszczone przyjaźnie i przekleństwa szczylów – było wszystko. Tym właśnie była ta gra i jej boski pomysł na potyczkę pomiędzy dwoma graczami. Gdyby MM posiadało tryb podzielonego ekranu, zabawa przebiegałaby inaczej. Tymczasem tutaj, po zdobyciu punktu, mogliśmy spojrzeć przeciwnikowi w twarz i zaśmiać się. A kiedy zostało mu „ostatnie życie", rozpoczynała się bitwa na śmierć i życie, łącznie z odpinaniem pada wygrywającemu czy resetem konsoli w wykonaniu tych pozbawionych zdolności przegrywania. Działo się! Pierwsze Micro Machines nadal oferuje to wszystko nawet w 2022 roku. Dobra, idę chyba zagrać znowu z synem.

OCENA 9



Majk: Szczyt popularności Wojowniczych Żółwi Ninja przypadał na przełom lat 80. i 90. XX wieku. Na bazie komiksów powstał szereg kreskówek i filmów kinowych, oraz cała gama gadżetów. Sam jako mały berbeć dałem się złapać manii gromadzenia Turtlesów w formie kart kolekcjonerskich, które były z losowymi paczkami, z nadzieją, że natrafi się na te, których brakowało nam do kompletu. Oczywiście nie zabrakło też gier na samego Pegasusa – ukazały się w sumie 4 odsłony.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

MAJK

PRODUCENT **KONAMI** PREMIERA **1989**

Teenage Mutant Ninja Turtles (1989) było singlową produkcją, o której istnieniu dowiedziałem się z filmu „Czarodziej" (The Wizard, 1989 r.), gdzie młodziutki Christian Slater zarywał nocki grając w ten tytuł ze swoim filmowym tatą. Zaczynaliśmy jako Leonardo, ale mieliśmy możliwość przełączania się na pozostałe żółwie w osobnym menu pod przyciskiem start. Rozgrywka toczyła się na dwóch płaszczyznach. W widoku od góry mieliśmy rzut na miasto, a gdy żółw wkroczył do kanału, budynku czy innego wnętrza,

rozgrywka przeobrażała się w klasyczną platformówkę „od boku" z naciskiem na walkę z wrogami. To właśnie tutaj spędzaliśmy najwięcej czasu i najczęściej się frustrowaliśmy odradzającymi się wciąż wrogami i spartoloną konstrukcją poziomów. Sterowanie, głównie dziwaczne skoki, bardzo utrudniało zabawę i doprowadzało do szybkich zgonów, a w niektóre miejsca w ogóle nie można było się dostać. Kompletnym nieporozumieniem był także level w wodzie, gdzie w hardkorowo krótkim czasie, liczonym niemal co do sekundy, trzeba było zlikwidować ładunki wybuchowe. Ze względu na niedopracowane elementy i wysoki poziom trudności, który tylko niewielu osobom pozwolił na przejście tej gry, nie wspominam jej za dobrze.

OCENA 6

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II: THE ARCADE GAME

MAJK

PRODUCENT **KONAMI** PREMIERA **1990**

Teenage Mutant Ninja Turtles II: The Arcade Game (1990) to z kolei port najsławniejszej bijatyki chodzonej z automatów, która została wydana z dwójką w tytule, aby uniknąć pomyłki, ponieważ wcześniej zdążyła się ukazać inna gra z żółwiami na ten system. Największą jej zaletą była możliwość tłuczenia zastępów footsoldierów w kooperacji z drugim graczem, tak aby w finalnej scenie pokonać Shreddera i uwolnić April. Wizualnie mieliśmy spory downgrade, zabrakło też voiceactingu, ale za to na Pegasusie większość etapów została wydłużona względem automatowego oryginału. Ba! Dostaliśmy nawet dwa dodatkowe levele więcej (pierwsza faza poziomu 3 i cały 6), gdzie mogliśmy ujrzeć niespotykanych wcześniej przeciwników, w tym bossów (Tora – zmutowany miś polarny oraz Shogun – robotyczny samuraj). W grze można było natrafić na lokowanie produktu w postaci loga restauracji Pizza Hut, bowiem na ostatniej stronie instrukcji wersji na NES-a dostępny był kupon na darmowy placek. Oczywiście takich przyjemności próżno było szukać na Pegasie – kartridże były bowiem pozbawione jakichkolwiek instrukcji. Jak dla mnie najlepsza gra z żółwiami, choć nie da się ukryć, że sugerowałem się możliwością zagrania w hit z automatów w domu.

OCENA 9

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES III: THE MANHATTAN PROJECT

PRODUCENT **KONAMI** PREMIERA **1991**

MAJK

Teenage Mutant Ninja Turtles III: The Manhattan Project (1991) to kolejna chodzona bijatyka, ale tym razem nie ukazała się na żadną inną platformę i nie została nawet oficjalnie wydana w Europie. Co oczywiście na Pegasusie nie stanowiło problemu, bo gra dostarła do Polski innymi, hehe, kanałami. Żółwie spędzające wakacje na Florydzie, April ponownie porwana podczas programu na żywo i cały Manhattan zamieniony przez Shreddera w pływającą wyspę – tak zaczynała się nowa przygoda. Ponownie dało się grać w co-opie, ale nowością była możliwość włączenia „friendly-fire", gdzie mogliśmy zranić partnera naszymi atakami. Wśród ciosów doszedł rzut, który uzyskiwało się kombinacją dół+atak oraz indywidualny dla każdego żółwia atak specjalny (A+B). Jego egzekwowanie jednak wiązało się z utratą energii. W trakcie przemierzania łącznie 8 etapów, które wieńczył statek kosmiczny Kranga, mogliśmy napotkać na wielu starych znajomych jak Shredder, Bebop i Rocksteady, a także nowych bossów (Tokka i Rahzar), których można było kojarzyć z drugiej części filmu. To była całkiem niezła kontynuacja, ale jednak zbyt odtwórcza względem poprzedniczki.

OCENA 8

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: TOURNAMENT FIGHTERS

PRODUCENT **KONAMI** PREMIERA **1994**

MAJK

Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament Fighters (1994) zostało wydane w formie konwersji z 16-bitowych sprzętów (SNES/Sega Mega Drive), co niestety mocno odbiło się na oprawie wizualnej. Była to już bijatyka 1 na 1 (powstała na bazie popularności Street Fighter II). Wcielaliśmy się w jednego z 4 żółwi i stawialiśmy czoła kolejnym rywalom jak Casey Jones, Hothead czy Shredder. Tradycyjnie trzeba było wygrać 2 rundy czyszcząc pasek oponenta do zera. System walki obejmował ciosy z piąchy, kopniaka oraz specjale, co jakiś czas pojawiał się Splinter i podrzucał na arenę kulę mocy. Kto widział wersję na mocniejsze konsole, tego z pewnością raziła niska dynamika i drętwa walka. To było zdecydowanie najsłabsze żółwie ogniwo na Pegasusa.

OCENA 5

GOAL 3

PRODUCENT **TECHNŌS JAPAN** PREMIERA **1993**

ROGER

Technōs to firma, która w czasach Pegasusa była gwarantem jakości i świetnej zabawy stając się niemalże wizytówką 8-bitowego rynku. Kunio-kun to z kolei postać, która spajała wszystkie gry z karykaturalnej serii tworzonej przez Japończyków – od bijatyk, przez olimpiady, na piłce nożnej kończąc. Imię Kunio zaczerpnięto od prezesa Technōsa, Kunio Takiego, który stał się niejako żywą maskotką firmy. Ktoś, kto wychował się w latach 90., mógłby pomyśleć, że Technōs to był producent na miarę ówczesnego Konami, Capcomu czy Codemasters, ale cała ekipa zaczynała w ciasnym pokoju, w trzyosobowym składzie, tworząc gry na automaty i prowadząc batalię sądową ze swoimi byłymi pracodawcami – firmą Data East - od której uciekli chcąc tworzyć gry na własną rękę. Ironia jest taka, że po ugodzie to właśnie Data East zostało wydawcą tytułów tworzonych przez Technōs. Goal 3 to jedno ze szczytowych osiągnięć firmy, choć część graczy nie wie nawet, że już wcześniej ekipa wydała na rynek piłkę nożną (Nekketsu Kōkō Dodgeball Bu: Soccer Hen, na zachodzie Nintendo World Cup), która przetarła szlaki dla genialnego następcy.

Kunio-kun no Nekketsu Soccer League, czyli po naszemu Goal 3, to 12 drużyn z kilku kontynentów, 6-osobowe ekipy, boiska mniejsze niż osiedlowe place z trzepakiem i 84 zróżnicowanych pod względem cech charakteru zawodników. I właśnie te cechy charakteru sprawiały, że taki brakarz Argentyny po złapaniu piłki potrafił biec na połowę przeciwnika nie robiąc sobie nic z tego, że słupów już nikt nie pilnuje. Napastnicy też czasami gwiazdorzyli nie słuchając poleceń gracza wszak sterowaliśmy tylko jednym zawodnikiem, resztę próbując okiełznać rozkazując im strzelanie, podawanie czy zastosowanie taktyki „piłka przejdzie, ale zawodnik nie". Chaos kontrolowany w najdoskonalszej formie. Tak, była to przede wszystkim piłka nożna w formie wolnej amerykanki, a brak fauli i kartek zachęcał do tego, by potraktować rywala kolanem przez 8-bitowe żebra. Głównym trybem zabawy był turniej, gdzie grając Japonią (Nekketsu) z Kunio Kunem w składzie, staraliśmy się wygrać rozgrywki. Zacząć można było od finałów lub szalonej fazy kwalifikacyjnej, gdzie musieliśmy wygrać określoną liczbę meczów zależną od poziomu trudności, samemu wybierając sobie przeciwnika. Żeby jednak nie powtarzać wciąż meczów z tutejszym San Marino (Mongolia?), z każdą drużyną można było zagrać maksymalnie trzy razy. Dalej czekały takie potęgi jak Anglia, Brazylia, Argentyna, Włochy czy Niemcy, każda z własnymi gwiazdami, przy których Messi i Ronaldo to leszcze z okręgówki. Woleje, główki, korkociągi czy przewrotki to pikuś przy strzałach,

po których piłka zmieniała się w rybę czy banana, albo dla zmyły podążała do bramki pod ziemią. Mogłeś żonglować, odbijać się od głów kolegów by sięgnąć wysokiej piłki, a gdy po specjalnym strzale rozerwało siatkę albo wywaliło bramkarza z butów, to szczęście wylewało się z kineskopowych odbiorników całymi wiadrami.

Zresztą ziemia, a raczej murawa, lekką zawodnikom nie była, oj nie była. Trawa, piach, błoto, do tego zmienne warunki atmosferyczne wpływające na fizykę piłki i generujące na boiskach kałuże, tornada, wichury, pioruny czy piaskowe bagna. Istne Shaolin Soccer w karykaturalnym wydaniu. Bo nie oszukujmy się, przezabawne, mangowe sylwetki piłkarzy robiły znakomitą robotę i były rewelacyjnie animowane. W zależności od wyniku zmieniało się samopoczucie zawodników i gadki w szatni, a tryb kariery można było ukończyć razem z drugim graczem. Goal 3 to pegasusowy systemseller, doskonały tak w singlu jak i multiplayerze, gdzie można było wybrać też mecze towarzyskie czy konkurs rzutów karnych. Te rozgrywane były jak w hokeju - zawodnik biegł na bramkę z piłką oddając strzał kiedy chciał, z dozwolonymi dobitkami rzecz jasna. Technōs Goalem 3 wypełniło radością niejedno dzieciństwo i dom w szarej Polsce. I choć w czasach 16-bitów firma zaczęła już zjadać własny ogon, a gdy na rynku pojawiły się Sega Saturn i PlayStation odeszła ze sceny po cichu, przegrywając z nowymi technologiami, to za całą serię z Kuniem mają dozgonny szacunek.

Na Pegasusie można było zagrać również w inne gry z Kuniem, choćby w Super Dodge Ball (zabawa w dwa ognie w wersji sadystycznej, gdzie po raz pierwszy pojawił się karykaturalny styl znany w serii), Nekketsu Kakutou Densetsu (kunio-kunowy Mortal Kombat, walki w formule 2 vs 2 i pole minowe jako jedna z aren), Downtown Special Kunio-kun's Historical Period Dramal (obijanie mordeczek w czasach samurajów) czy Nekketsu Sports Challenge Great Athletic Meet i Bikkuri Nekketsu Shinkiroku: Harukanaru Kin Medal (dwie szalone olimpiady z takimi konkurencjami jak skok przez płotki z opcją wyrwania płotka czy zawody w podtapianiu).

OCENA **10**

IKE IKE! NEKKETSU HOCKEY BU

PRODUCENT **TECHNŌS JAPAN** PREMIERA **1992** **SOJER**

Napiszę tak... Kiedy myślę o Pegasusie, mam przed oczami grę hokejową, która jest najbardziej nierealistyczną wersją hokeja z jaką miałem do czynienia. Kunio-Kun Hokej z serią NHL ma niewiele wspólnego, poza krążkiem i kijem hokejowym. Tytuł emanuje brutalnością rozgrywki, która jednak przeplata się ze specyficznym dla serii humorem. To siódma gra z serii Kunio-Kun od Technos Japan. Gra posiada dwa tryby zabawy – Scenariusz (dla 1 lub 2 graczy) i Bitwę (dla 2 lub 4 graczy). Przed rozpoczęciem wybieramy zawodników i osadzamy ich na odpowiednich pozycjach: Napastnika, Skrzydłowego, Obrońcy bądź Bramkarza. Ta hokejowa rewia na lodzie nie przewiduje kar za spalone, możliwe jest atakowanie innych graczy za pomocą kija hokejowego czy wślizgów. Po naparzaniu w przeciwnika kijem, ten wpada w furię używając ciosów i kopniaków. Kary wchodzą w grę, owszem, jednak postać opuści boisko tylko do czasu, aż drużyna przeciwna nie zdobędzie gola. Gra oferuje 11 drużyn po 5 zawodników w każdej. Każda z drużyn oferuje różne strzały specjalne, tak np. drużyna dziewczyn Yurigaoka, na czele której stoi Yoko, może pochwalić się kultowym już, specjalnym strzałem, w którym to krążek zamienia się w misia. Kiedy już dotrze do bramki, staje przed bramkarzem, skacze na niego i wyrzuca z bramki. Nasz tytułowy Kunio uderzając krążek zmienia go w dysk, który przecina wszystko co spotka na swojej drodze. Strzał np. Hidekiego, zmniejsza krążek, wolniej się przy tym porusza, niemniej odrzuca na swojej drodze wszystko z czym się zderzy. Doznania z lodowiska sięgają zenitu! Samych lodowisk jest kilka... Poza standardowym Nekketsu, jest i Hanazano, gdzie gracze mogą odbijać się od ścian. Lodowisko Tanibana przypomina pole z minami lądowymi, na których najechanie grozi utratą mocy danego zawodnika. Jest też Shirogane, iście blokowe lodowisko z nierówną nawierzchnią, gdzie uderzony krążek może zmienić kierunek. Pod względem oprawy gra zestarzała się jak wszystkie gry na Pegasusa. Trzeba jednak przyznać, że oprawa idzie w parze z nietuzinkowym humorem i genialną miodnością.

OCENA **9**

RIVER CITY RANSOM

PRODUCENT **TECHNŌS JAPAN** PREMIERA **1989** **KONSOLITE**

Kunio-Kun, Street Gangs, czy River City Ransom, jak zwał, tak zwał, to po części bijatyka, po części przygodówka, po części eRPeGie. Niektórzy określają tą grę nawet otwartym światem. W praktyce to wszystko się zgadza, większość rozgrywki to bicie się z przeciwnikami, ale trzeba także wiedzieć gdzie iść, kogo sklepać i w jakiej kolejności, inaczej będziemy błądzić bez sensu. Pomiędzy potyczkami można, nawet trzeba zakupić dodatkowe umiejętności, odnawiać energię w sklepach, lub saunach. System pozwala na kilka ataków, oraz używanie rozmaitych przedmiotów, które można podnieść, podobnie jak przeciwników. Jest to urocze, choć obrywanie od ataków kolegi, jeśli gramy w co-opie, już niekoniecznie. Kolizje są wybiórcze, czasami działają, a czasami musimy być pixel w pixel by zostały zarejestrowane. Niektóre elementy zręcznościowe potrafią wkurzyć, ale wiele filozofii tutaj nie ma. To co sprawić może najwięcej problemów to znajomość kluczowych zdarzeń, które pchają rozgrywkę do przodu. Mimo iż głównie walczymy, to jeśli nie wiemy, że po pokonaniu danego bossa musimy sklepać innego, w konkretnej lokacji, może doprowadzić do sprawdzania wszystkiego i zgonu gdy kolejne fale przeciwników będą zbyt częste. Nadal bardzo dobra gierka, ale grajcie z poradnikiem.

OCENA **8**

NEKKETSU! STREET BASKET: GANBARE DUNK HEROES

PRODUCENT **TECHNŌS JAPAN** PREMIERA **1993** **ROGER**

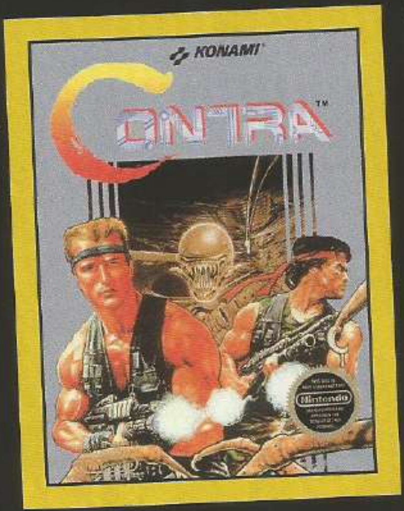
Pożegnanie Technōs z rynkiem 8-bitowym i w sumie jedna z ostatnich wielkich gier tej firmy. Zwariowana wersja ulicznej koszykówki była dla fanów basketa tym, czym dla wielbicieli piłki nożnej Goal – szaloną, bezkompromisową zabawą (Gigi lubi to). Japończycy nie byliby sobą, gdy zasad gry nie wywrócili do góry nogami. I tak po każdej ze stron boiska zamiast jednego kosza mieliśmy trzy, jeden na drugim. Ciasne korty wymuszały zabawę w formule 2 vs 2, choć każda drużyna składała się z 4 zawodników, więc można było wprowadzać zmiany. Ekip z kolei było osiem (takie cudaki jak Marynarka Wojenna USA czy naukowcy z Centrum Kosmicznego z mocą teleportacji), z którymi mierzyliśmy się w trybie fabularnym (opowieść o tym jak Kunio wygrał bilet do USA), odwiedzając korty w tak malowniczych miejscach jak Hawaje, Meksyk, Las Vegas czy San Francisco. Przejęte od przeciwników przedmioty służyły do poprawy statystyk naszych mangowych koszykarzy, a zakończenie można było zobaczyć gdy gracz dwukrotnie pokonał każdą drużynę. Rozgrywka była dynamiczna, wsady dawały masę radochy, a odbijanie się od elementów otoczenia pokroju ustawionych parasoli napędzało chaos. I choć mechanik gameplayowych było mniej niż w Goalu, to moc Kunio Kuna była bardzo silna, zwłaszcza w multiplayerze.

OCENA **8**

CONTRA

PRODUCENT **KONAMI** PREMIERA **1988**

GRABARCZYK

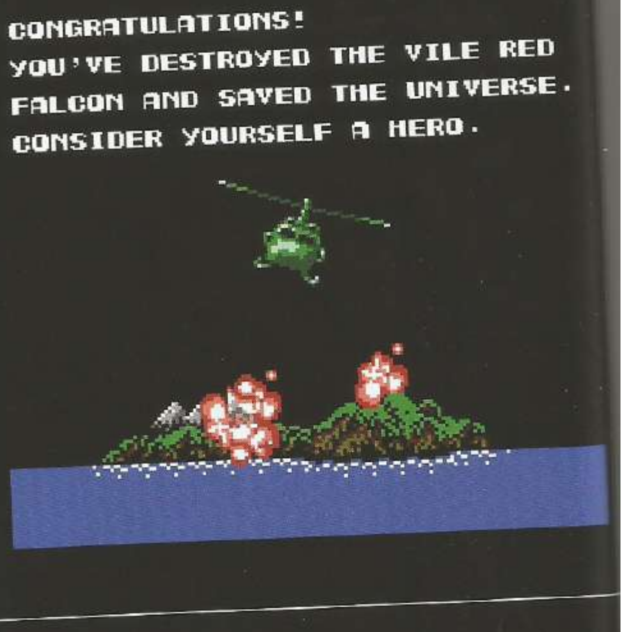


Góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, lewo, prawo, B, A i Start – litania niejednego dzieciństwa. Mierzyć siły na zamiary z Contrą na trzech życiach to pierwsza męska decyzja w karierze gracza. Prosta do nauczenia się, arcytrudna do pokonania. Występuje na każdej pegasusowej składance. Zaliczyliśmy ją wszyscy, gdy tylko obecny powyżej kod Konami przestał być ujmą na honorze. Na wytrwałych czekał pełen emocji i strzelania maraton rozbity na osiem poziomów. Contra definiuje maksymę „run & gun", czyli przedmiot wydawniczej rywalizacji pomiędzy Capcom a Konami. W drugiej połowie lat 80. firmy rzucały sobie nawzajem rękawicę, by wieść prym w nowym gatunku. Ikari Warriors, Commando, Jackals – wymieniać mógłbym bez liku, lecz ktoś w Konami uderzył pięścią w stół i postanowił dostarczyć jedynego lidera w tym zestawieniu. Fanatyk Obcego, Predatora, Johna Rambo, militariów i nieustannej akcji, Koji Hiroshita, powołał do życia Contrę. W tym dwóch komandosów.

CONTRA: DECYDUJĄCE STARCIE

Historia rozpoczyna się w przyszłości w 2633 roku. Wzdłuż amazońskiej dżungli tworzy się złowieszcza baza organizacji Red Falcon. Ambitny plan zakłada totalną anihilację ludzkości. Czas wysłać dwóch herosów, by powstrzymać złoczyńców. Bill Rizer i Lance Bean witają się z nami już na okładce gry oraz menu. Z tą okładką wiąże się dość ciekawa historia, podobnie jak z dżunglą. Contra wydana na NES-a rezygnuje z futuryzmu obecnego w rdzennej, arkadowej oprawie gry, gdzie miejscem akcji pozostaje fikcyjny archipelag Gulago, nieopodal Nowej Zelandii. Pierwotnie Bob Wakelin zaprojektował okładkę z myślą o komputerowych portach gry zrealizowanych przez Ocean Software. Skorzystał z kinowych plakatów, klasycznych już ujęć Arnolda Schwarzeneggera („Predator") i Sylwestra Stallone'a („Rambo"), nadając im sylwetki Billa oraz Lance'a. Mało brakowało, a recenzowałbym GryZora, nie Contrę, wszystko przez zmianę tytułu z dedykacją dla Anglików. Cover wykorzystano również w NES-owej edycji, zaś Wakelin domalował nam jeszcze„główkę" Obcego. Bo wspomnieć muszę, że w grze mierzymy się z obcą formą życia, na cześć „Obcego: Decydujące Starcie". Ówczesna popkultura była najlepszą z możliwych inspiracji, z Arnoldem i Sylwestrem na czele. Bill i Lance to ich wirtualne pomniki.

Wersja dla Pegasusa uchodzi za tę prawilną. Powodów dla tego dumnego stanu rzeczy jest kilka. Pierwszy stanowi estetyka oprawy, oraz dodane szczegóły. Doszło nawet do różnic pomiędzy wersjami dla rynku amerykańskiego oraz europejskiego. Pierwszy etap rozgrywający się w dżungli, jest „żywszy" w wariancie NTSC, niż PAL, gdzie rytmicznie szumią drzewa. Względem 8-bitowych kompute-



rów osobistych (ZX Spectrum, Commodore 64) progres jest jeszcze mocniej odczuwalny, co funduje miłe zaskoczenie. Kluczem w mechanice rozgrywki pozostaje ruch. Poruszać się będziemy we wszystkich kierunkach świata, a nawet więcej, dzięki dodanym przez twórców sekcjom w quasi-3D. Konsolowa edycja Contry zawiera kilka poziomów więcej w stosunku do wersji arcade. W rzeczywistości jednak, Hiroshita zdecydował się rozbić pewne etapy. Czyżby ułatwienie dla raczkujących konsolowców? Zapomnijcie o taryfie ulgowej. Ten bieg po zwycięstwo nad rasą obcych nie obędzie się bez power-upów. Zestrzeliwując insygnia z wizerunkiem Red Falcon, nasza broń dostaje wścieklizny, dzięki lepszej szybkostrzelności, do tego we wszystkie strony, a nawet laserowa wiązka się znajdzie. Gra zapewnia pełną kontrolę nad postacią nawet w powietrzu, ponieważ kierunkiem strzałki warunkujemy celność. Od dżungli, po szczyt wodospadu, akcja nie zwalnia tempa. Stąd granie duetem jest wskazane, bo Contra definiuje pojęcie wspólnej, kanapowej kooperacji przez te 35 lat wciąż bez zadyszki. Prawdziwy archetyp w swojej, ikonicznej klasie. Ba, nawet legendarne Super Mario Bros. pozwoli tylko na granie w myśl dawnej tradycji „po życiu''. W Contrze razem strzelamy, razem biegniemy i razem giniemy.

CZAS ODDZIELIĆ MĘŻCZYZN OD CHŁOPCÓW

A strzelać jest do czego. Pędzący na złamanie karku wrogowie deklasują ilością. Na skromne trzy życia czyhają rozmieszczone działka, trafi się nawet mini forteca. Do grona ulubieńców należą sekcje, które uznajmy za protoplastę 3D. Przez ciąg pomieszczeń Bill i Lance borykają się z laserowymi przeszkodami, mini działkami, aż do zwycięstwa. Contra tworzy historyczny mariaż perspektyw. Czasem do przodu, do góry, byle przed siebie. Charlie Lockwood zadbał o motywację graczy, dzięki ścieżce dźwiękowej, która niczym serce – pompuje krew. Wpływ Contry na pokolenia jest nieoceniony. Spełnia złotą zasadę dawnych twórców gier – prosta do nauczenia się, trudna do pokonania. Platformer zderza się ze strzelaniną, a dzięki wyrazistej palecie barw w pegasusowej oprawie, nadal smakuje wybornie. Jak to dzisiaj jest z tym mitycznym poziomem trudności? Diabeł tkwi w bossach. Atakują z różnych kierunków, salwą pocisków, zmuszając naszych komando do umownej akrobacji. A każdy jeden zaskoczy rozmiarem. Contra przywraca niezapomniane wspomnienie czasów, gdy granie kojarzono z elitarnym hobby, a po jej ukończeniu, gracz stawał się mężczyzną. Aha, z kodem się nie liczy.

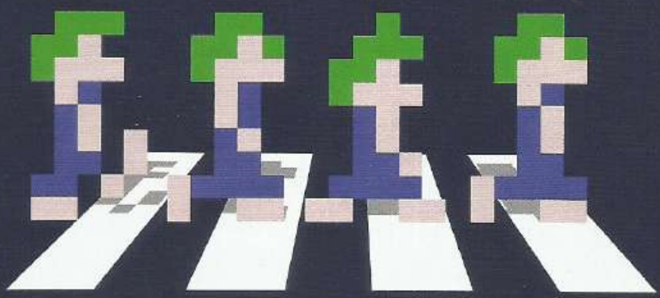
OCENA 9

REKLAMA

SPOTKAJ TWÓRCĘ KULTOWEJ GRY

26_28_05_2023

CENTRUM ROZWOJU PRZEMYSŁÓW KREATYWNYCH
MIŃSKA 65_WARSZAWA



MIKE DAILLY

GOŚCIEM SPECJALNYM

FESTIWALU GIER
I POPKULTURY PIXEL HEAVEN 2023

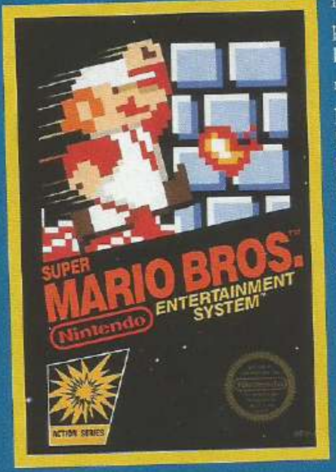
pixelheavenfest.com

SUPER MARIO BROS.

KOMODO

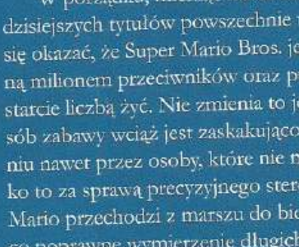
PRODUCENT **NINTENDO** PREMIERA **1985**

Nie wiem czy istnieje na świecie gracz, który nie miał okazji choćby pobieżnie zapoznać się z oryginalnym Super Mario Bros. Legendarny status pierwszej pełnoprawnej przygody hydraulików jest niepodważalny, o czym świadczy nie tylko 58 milionów oficjalnie sprzedanych egzemplarzy gry (i zapewne wielokrotnie więcej nieoficjalnie, jak w przypadku Polski), ale także powracające jak bumerang odniesienia do niej zarówno w nowszych odcinkach cyklu Nintendo jak i rozmaitych wytworach popkultury. Prawdziwym fenomenem tej produkcji jest jednak to, że nawet teraz, blisko 40 lat po japońskiej premierze, wciąż pozostaje ona autentycznie grywalna!



CO CIĘ NIE ZABIJE TO CIĘ ZMNIEJSZY

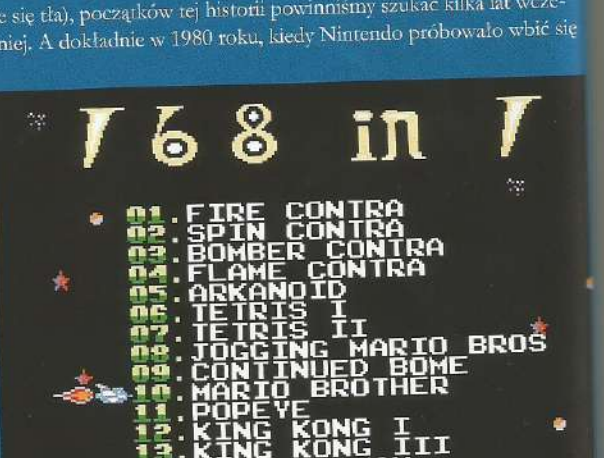
W porządku, mierząc miodność nieśmiertelnego klasyka miarą dzisiejszych tytułów powszechnie uznawanych za wymagające, może się okazać, że Super Mario Bros. jest jednak drogą przez mękę, usianą milionem przeciwników oraz pułapek, z mocno limitowaną na starcie liczbą żyć. Nie zmienia to jednak faktu, że ponadczasowy sposób zabawy wciąż jest zaskakująco przystępny i łatwy w opanowaniu nawet przez osoby, które nie mogą pamiętać ery 8-bit. A wszystko to za sprawą precyzyjnego sterowania i przejrzystych zasad. Choć Mario przechodzi z marszu do biegu w nieco ociężały sposób, przez co poprawne wymierzenie długich skoków wymaga chwili wprawy, w dalszym ciągu ze świecą szukać równie łatwo przyswajalnych platformówek na Pegasusa. Również za sprawą całościowo wypełnionych kolorem teł, które w tamtym czasie nie były jeszcze branżowym standardem – większość gier tego rodzaju korzystało z nudnego, jednolicie czarnego podkładu. Do gatunkowych kanonów przeszły także spopularyzowane przez grę mechaniki, takie jak zabijanie przeciwników przez skakanie im po głowach, rozbijanie sktrzynek z niewiadomą zawartością czy też dopalacze zapewniające bohaterowi nową umiejętność. Tych w Super Mario Bros. mieliśmy raptem 3 rodzaje – grzyba powiększającego bohatera i jednocześnie zapewniającego mu drugą szansę w razie skuchy, kwiatka dającego możliwość ciskania ognistymi kulami oraz gwiazdę gwarantującą chwilową nietykalność. Tyle jednak w zupełności wystarczało do angażującej zabawy, że na zróżnicowanie pozytywnie wpływały również odmienne typy lokacji, w tym te podwodne, proponujące zupełnie inny rodzaj sterowania. I choć kolejne porażki nie zniechęcały do rozpoczynania całej przygody od nowa, kłamie ten kto twierdzi, że pokonywał na luzie całą grę bez salwowania się ukrytą w drugiej planszy opcją szybkiej podróży do późniejszych światów.



> **„Encore, jeszcze raz!"**
> Podczas gdy niektóre produkcje przepadają bez wieści krótko po premierze lub przyjęte w nich założenia rozgrywki boleśnie dezaktualizują się po kilku latach, Nintendo wciąż z powodzeniem monetyzuje fenomen oryginalnego Super Mario Bros. Na przestrzeni dekad gra doczekało się wszak olbrzymiej liczby wznowień, odświeżeń i wariacji dedykowanych większości platform japońskiego giganta. Swojej edycji doczekał się SNES (1993), GBC (1999), GBA (2004), Wii (2006), Wii U (2013) oraz Switch (2018), mogliśmy w niego zagrać także na retro-konsolach – NES Classic Edition (2016) oraz nowym Game & Watchu (2020). W okresie pomiędzy październikiem 2020 roku a kwietniem 2021 roku posiadacze Switcha oraz usługi Nintendo Switch Online mogli także spróbować swoich sił w Super Mario Bros. 35, gdzie przy grze bawiło się jednocześnie 35 zawodników, podrzucając sobie nawzajem pod nogi przeszkadzajki pokonane we własnych światach.

BOHATER Z PRZYPADKU

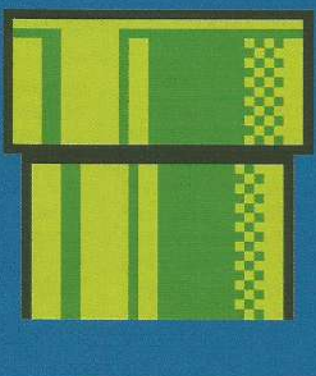
Co jednak w gruncie rzeczy robił wąsaty chłopek w świecie zamieszkałym przez zupełnie fantastyczne stwory, w którym poza uprowadzoną księżniczką próżno było szukać innych postaci ludzkich? Geneza bohatera i pomysłu na grę jest niemniej ciekawa niż ona sama. Choć twórca gry, Shigeru Miyamoto, zwykł mówić, że Super Mario Bros. to ukoronowanie jego ówczesnej twórczości i wypadkowa doświadczeń przy pracy nad Devil World (duże, szczegółowe modele postaci) oraz Excitebike (kolorowe, płynnie przesuwające się tła), początków tej historii powinniśmy szukać kilka lat wcześniej. A dokładnie w 1980 roku, kiedy Nintendo próbowało wbić się



do amerykańskich salonów gier ze swoją kosmiczną strzelaniną Radar Scope. Produkcja nie zdołała wzbudzić zainteresowania zachodniego odbiorcy, w rezultacie Japończycy zostali z magazynem wypełnionym 2000 egzemplarzy bezużytecznych maszyn arcade oraz rozwścieczonym właścicielem budynku, któremu zalegali z czynszem. Właściciel nazywał się Segale. Mario Segale. Wtedy nic jeszcze nie wskazywało na to, że wąsaty wynajmujący wkrótce stanie się inspiracją dla najbardziej ikonicznej postaci w dziejach gier wideo. Wszystko miało się jednak zmienić za sprawą gry, nad którą w pocie czoła pracował Miyamoto, a która miała zostać załadowana do zalegających na magazynie urządzeń. Prosty koncept zręcznościówki przewidywał planszę złożoną z pochyłych platform, po których miał wspinać się bohater, unikając jednocześnie beczek ciskanych przez przeciwnika stojącego na szczycie konstrukcji. W zamyśle Japończyków miał to być duet złożony z marynarza Popeye'a oraz jego odwiecznego wroga Bluto, jednak problem z uzyskaniem licencji na wykorzystanie postaci z kreskówek zmusiły ich do stworzenia swoich własnych herosów. Adwersarzem został więc goryl Donkey Kong, w roli wspinającego się po platformach bohatera obsadzono natomiast wąsatego człowieczka w niebieskich spodniach i takiej też czapce, ochrzczonego imieniem Mario po awanturniczym właścicielu magazynu. Produkcja nie tylko zdołała upłynnić zalegające automaty, ale także sprzedała następne. I następne. W sumie 60 tysięcy sztuk, dając tym samym zielone światło dla kolejnych gier z Mario w roli głównej. Ciekawostką z innej beczki pozostaje historia, w której Toru Iwatani, twórca Pac-Mana, utrzymuje, że Miyamoto osobiście wyznał mu kiedyś, że jedną z głównych inspiracji dla kształtu Super Mario Bros. była platformówka Pac-Land, wydana w 1984 roku na automaty arcade. Podobieństwa obu tytułów są widoczne gołym okiem, niewykluczone zatem, że Mario zawdzięcza częściowo swój kultowy status innej branżowej ikonie.

➤ Porażka dużego formatu

W 2023 roku na srebrnym ekranie zobaczyliśmy pierwszą godną filmową adaptację cyklu, nie znaczy to jednak, że wcześniej nie podejmowano już tego rodzaju prób. Oprócz wydanej wyłącznie w Japonii pełnometrażowej animacji z 1986 roku (Super Mario Bros.: The Great Mission to Rescue Princess Peach!) oraz akceptowalnego pod kątem jakości serialu animowanego The Super Mario Bros. Super Show! z 1989 roku (u nas emitowanego w latach 90., już po sukcesie Pegasusa), mieliśmy wszak jeszcze wersję aktorską z 1993 roku. Makabryczna, dystopijna wizja świata nie mogła jednak bardziej różnić się od wesołej stylistyki znanej z gry. Przedsięwzięcie już na etapie produkcji było drogą przez mękę, a końcowy efekt okazał się co najmniej dyskusyjny. Osobliwy film nie spodobał się ani krytyce ani publiczności, zaliczając finansową porażkę i rzucając się cieniem na kariery wielu pracujących przy nim osób. Zapomniany przez Boga i ludzi dziś pozostaje niszową ciekawostką, praktycznie niedostępną na żadnym nośniku ani platformie VOD.



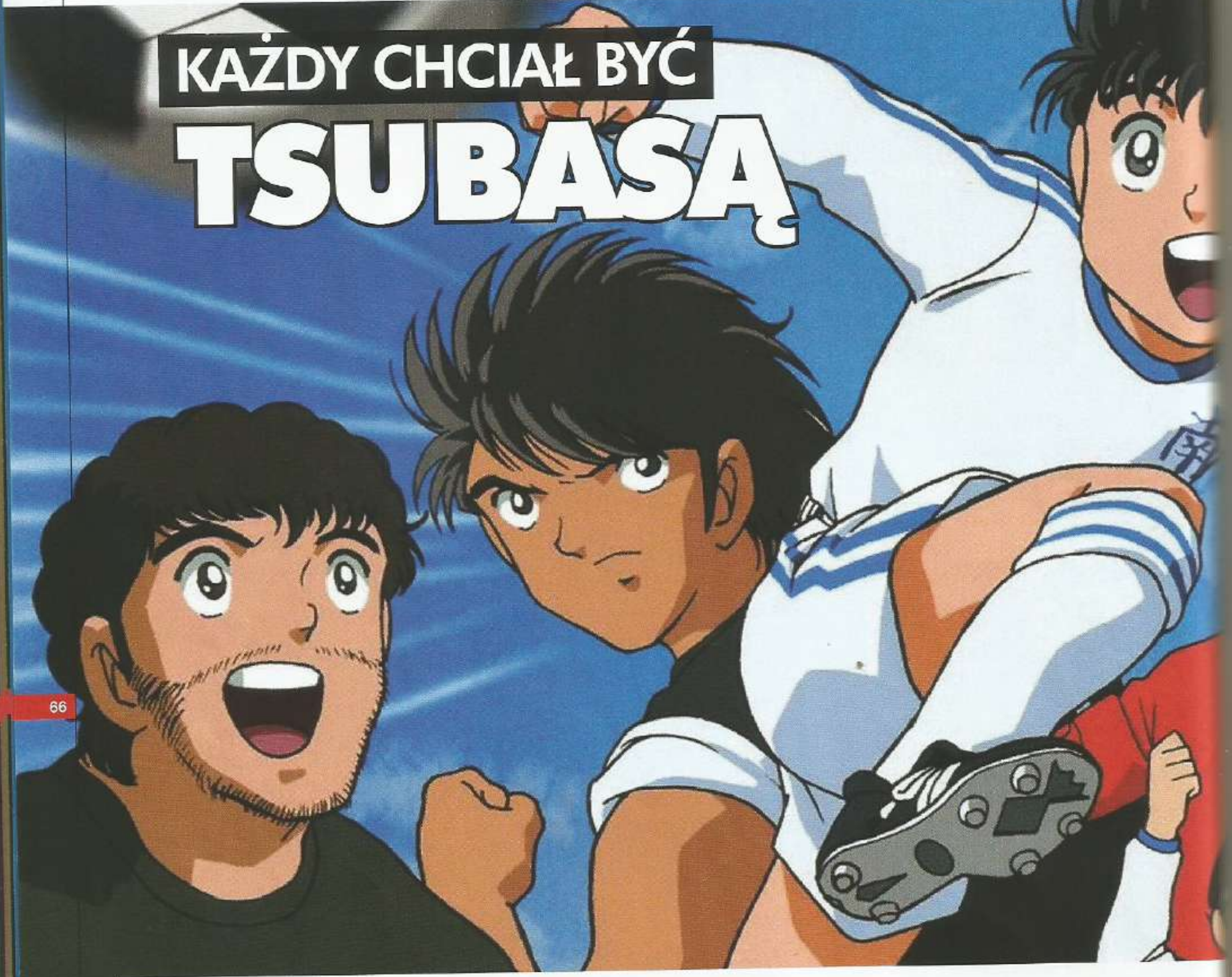
PONAD GATUNKAMI, PONAD POKOLENIAMI

W wizji Miyamoto postać Mario miała być bohaterem uniwersalnym, pojawiającym się w rozmaitych grach spod szyldu Nintendo. I tak też stało się w istocie. Po sukcesie Donkey Konga hydraulik nie tylko doczekał się pierwszej poświęconej stricte sobie produkcji (zręcznościowe Mario Bros. z 1983 roku) oraz dwóch małych spin-offów na kieszonkowe systemy z serii Game & Watch (Mario's Cement Factory oraz Mario's Bombs Away, obydwa również z 1983 roku), ale także pierwszego występu w gatunku gier sportowych za sprawą klasycznego Golf z 1984 roku. Debiut Super Mario Bros. ugruntował jednak jego pozycję w świecie platformówek, z którymi pozostaje najczęściej kojarzony po dziś dzień. I nie bez przyczyny.

To była po prostu znakomita, ponadczasowa produkcja, która wychowała całe pokolenie Pegasusa.

OCENA 9

KAŻDY CHCIAŁ BYĆ TSUBASĄ



Gdy w telewizji leciał Kapitan Tsubasa, place i betonowe boiska otoczone szarymi blokowiskami pustoszały. Każdy chciał być jak Tsubasa, Wakashimazu albo Kojiro, odbijać się od słupków, strzelać z przewrotki i ćwiczyć nad morzem tygrysie strzały. Nic dziwnego, że adaptacja gry na Pegasusa jest dziś uznawana za jedną z najbardziej kultowych gier ówczesnych czasów. I nie przeszkadzał nam fakt, że była po... japońsku.

ROGER ŻOCHOWSKI

Yōichi Takahashi – to właśnie ten człowiek, pochodzący z cichego przedmieścia Yotsugi w tokijskiej dzielnicy Katsushika, odpowiada za stworzenie przygód „Kapitana Jastrzębia". Od dziecka marzył o tym, by zostać kiedyś mangaką tworząc do szuflady oraz dla kolegów ze szkoły. Jego pasja zaprocentowała pod koniec lat 70. kiedy to stworzył „Yujo no Eleven" – krótką nowelkę o piłce nożnej, której bohaterem był dla niepoznaki jeszcze bramkarz. Historia zdobyła wyróżnienie w prestiżowym w Japonii magazynie Weekly Shonen Jump, więc Yōichi stwierdził, że zamiast marnować czas na studia, będzie jeszcze więcej rysować. Mangaka dość szybko znalazł pracę na japońskim rynku komiksowym tworząc początkowo jako asystent bardziej znanych kolegów, pod okiem których opracował kolejną opowieść o piłce nożnej („Bancho Keeper") oraz baseballu. A co potem? Potem nadszedł czas na Tsubasę.

Takahashi bardzo chciał spopularyzować piłkę nożną w Japonii, a sam był wielkim fanem Argentyny oraz takich wirtuozów piłki nożnej jak

NIE TYLKO TSUBASA

W latach 90. w polskiej telewizji wyświetlane były też inne anime o piłce nożnej, choć nigdy nie zdobyły takiej popularności jak Tsubasa.

AKAKICHI NO ELEVEN

Ten serial wprawdzie nie był wyświetlany w Polsce, ale warto zaznaczyć, że było to pierwsze anime o piłce nożnej wyprodukowane w 1971 roku, w którym nie brakowało też krwawych bijatyk i szkolnych dram. Bohaterem był niejaki Shingo z przedmieść Tokio, który postanawia zbojkotować „oficjalną" szkolną drużynę, gdy obejmuje ją były bramkarz japońskiej reprezentacji wprowadzający mordercze treningi.

GANBARE! KICKERS

Serial z 1986 roku, który wyświetlało swego czasu TVP 2 pod nazwą... „Piłkarze". Główna rola przypadła tu niejakiemu Rudiemu, który po przeprowadzce do nowego miasta odkrywa, że lokalna drużyna nie ma bramkostrzelnego napastnika. Dodajmy, że Rudi kochał się w siostrze swojego największego rywala, więc w serialu nie brakowało również komediowo-miłosnych wątków.

GOAL FIELD HUNTER

Anime znane w naszym kraju pod nazwą „Jedenastka Marzeń", dzięki takim kanałom jak Smyk i Polsat 2. Licealne perypetie, bardziej realistyczna wizja piłki nożnej oraz główny bohater, który trafia do Japonii po przeprowadzce z Brazylii.

AOKI DENSETSU SHOOT!

Anime emitowały w Polsce stacje Polsat 2 i TV 4 pod tytułem „Piłka w grze". Serial cieszył się sporą popularnością, ale jego urwany finał wielu bardzo zawiódł. Niemniej jednak część widzów mocno przeżyła wiarygodnie ukazaną śmierć kolegi z boiska, a bardziej przyziemna wizja piłki nożnej niektórym przypasowała lepiej niż superstrzały z Tsubasy. Tytuł doczekał się nawet growej adaptacji, ale już na SNES-a.

Mario Kempes czy Maradona. Pasjonując się finałem Mistrzostw Świata w 1978 roku, w którym to Argentyna pokonała Holandię 3-1, a Kempes strzelił dwie bramki, nakręcił się do pracy nad nową historią. Po blisko 3 latach rysowania, 13 kwietnia 1981 r., na łamach Shōnen Jump, zadebiutował pierwszy rozdział przygód Tsubasy. Zażarło praktycznie od razu, a dziś wielu wskazuje na to, że to właśnie Takahashi przyczynił się do popularyzacji piłki nożnej w Kraju Kwitnącej Wiśni doprowadzając do powstania profesjonalnej ligi, której wcześniej o dziwo w Japonii nie było, bo mieszkańcy tego kraju kochali przede wszystkim baseball. Obecnie w Japonii mamy Muzeum Tsubasy, prawdziwy klub piłkarski Nankatsu SC, a w rodzinnych stronach twórcy postawiono w różnych miejscach osiem posągów z brązu upamiętniających bohaterów mangi. Nie muszę dodawać, że dla fanów są to obowiązkowe miejsca, które trzeba odwiedzić będąc w Japonii.

Takahashi po sukcesie Tsubasy stworzył również inne serie, jak piłkarskie „Hungry Heart: Wild Striker", ale żadna nie stała się takim obiektem kultu jak historia drużyny Nankatsu. Manga o perypetiach Tsubasy powstaje zresztą do dziś, a słynny piłkarz, którym pasjonowaliśmy się za dzieciaka, ma już na kartach komiksu żonę i dzieci. Czyli dokładnie tak, jak dziś wielu jego fanów, choć po prawdzie gdy komiks debiutował mały Tsubasa miał 11 lat, więc dziś raczej zawiesiłby buty na kołku. Tymczasem w mandze gra nawet w Barcelonie, co akurat nie dziwi, bo autor serii jest prywatnie fanem katalońskiej drużyny, a bohatera Nankat-

su porównał nawet do Messiego. Co więcej, fabuła Rising Sun, czyli najnowszego rozdziału opowieści, to w tej chwili najdłuższa historia ze wszystkich „sezonów" Kapitana Tsubasy.

Jednak światowy sukces Ozory to nie tyle zasługa mangi, co serialu anime, który w naszym kraju (128 odcinków) wyświetlała Polonia 1, zatrudniając jako lektorów między innymi takie gwiazdy jak Tomasz Knapik czy Henryk Pijanowski. Zresztą seria szybko zdobyła popularność na całym świecie, choć w niektórych krajach zmieniano nawet imiona postaci, by dopasować animację do rynku. W takiej Francji Tsubasa nazywał się Oliver Atom, z kolei we Włoszech – Oliver Hutton. U nas „Kapitan Jastrząb" wyświetlany był z japońskimi i włoskimi głosami (co było zresztą wizytówką anime na Polonii 1), ale bardziej zastanawiający dla dzieciaków dorastających w pełnej przemian Polsce był fakt, że gra o perypetiach ekipy z Nankatsu była cała po japońsku, tonąc w nieznanych nam „krzaczkach". Powód, jak się okazuje, był prozaiczny.

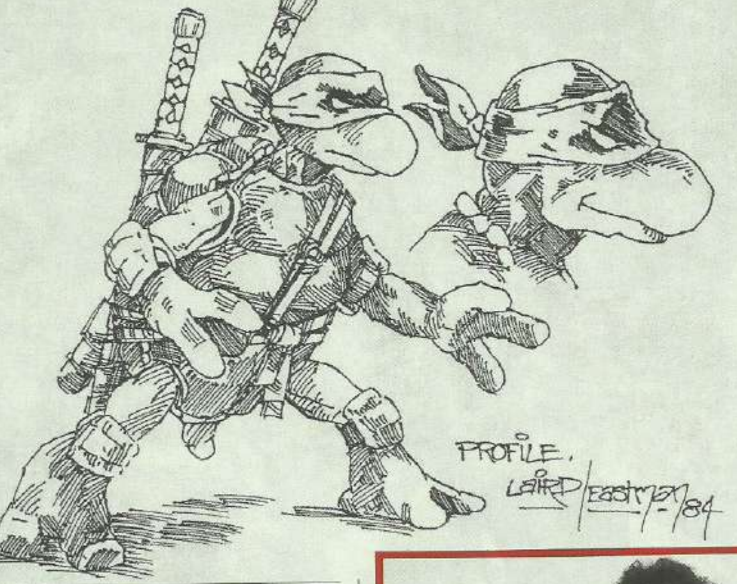
Gra Captain Tusabasa została wydana na rynku japońskim w 1988 roku i była to bardziej produkcja z gatunku JRPG niż sportowa. Wliczając w to zdobywanie nowych umiejętności, superstrzałów i podnoszenie statystyk piłkarzy. No dobra, ale dlaczego mieliśmy to wszystko po japońsku, skoro gra cztery lata później zadebiutowała też w Ameryce czy Europie w zrozumiałej wersji? Wszystko rozbiło się o licencje na markę „Kapitan Tsubasa", która obowiązywała tylko na rynku japońskim. W Europie gra nazywała się Tecmo Cup Football Game, z kolei w Ameryce Tecmo Cup Soccer Game. Tsubasę i całą plejadę gwiazd z anime zastąpiły tu randomowe postacie wymyślone na potrzeby nowej wersji. Ba, zmieniono również historię – pierwsze skrzypce gra tu Robin Field, syn znanego piłkarza, który podróżuje po całym świecie biorąc udział w kolejnych zawodach. Początkowo są to amatorskie turnieje i dopiero w drugiej części gry, gdy rozpoczyna się tytułowe Tecmo Cup, pojawiają się przeciwnicy podnoszący poprzeczkę. Schemat progresu był więc trochę podobny do japońskiego odpowiednika - wszak tam mieliśmy turniej krajowy, którego kulminacją był finał Nankatsu z arcy-rywalem Toho (w USA Nankatsu zmieniono zresztą na Razors, a Toho na Seals). Druga część gry to już Mistrzostwa Świata Juniorów pozwalające kontrolować drużynę utworzoną z Tsubasy i wszystkich silnych graczy napotkanych w rozgrywkach krajowych.

Poza wycięciem znanych logotypów, historii i ścieżki dźwiękowej, w wersji zachodniej zmieniono też niektóre elementy gameplayu poprawiając znacznie pracę bramkarzy. W Captain Tsubasa gracz musiał też przejść przez krótką misję poboczną po meczu, aby Taro Misaki, z którym Ozora z czasem tworzył złoty duet, zagrał w jego ekipie. Odpowiednik Misakiego w Tecmo Cup Soccer Game po prostu dołączał do drużyny, a co więcej, był przedstawiany jako brat Robina, Cecil. Zastąpiono też wszystkie reprezentacje narodowe i – co najciekawsze – mamy tutaj wątek Polski. W wersji dostępnej w Kraju Samurajów reprezentacja Japonii trafiała w fazie grupowej na nasz kraj, podczas gdy z angielskiej była to ekipa Argentyny. Nie ma jednak żadnych wątpliwości, że Tecmo Cup Football Game nie odniosłoby na Pegasusie takiego sukcesu jak Kapitan Tsubasa. I nawet japońskie znaczki nie były w stanie odstraszyć amatorów anime. □

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

FENOMEN W MUSZLI

Nikt, nawet sami twórcy, nie był w stanie przewidzieć, że będący swoistą parodią komiks o czterech wielkich żółwiach stanie się fenomenem na skalę światową. Żółwiomania była obecna wszędzie, na ekranach telewizorów, w sklepach z zabawkami, na papierze oraz oczywiście na srebrnym ekranie. Przez przeszło dekadę Wojownicze Żółwie Ninja były wszędzie, a wszystko zaczęło się od żartu…



DARIUSZ „KONSOLITE" PASTURCZAK

Pewnego wieczoru dwóch przyjaciół – Kevin i Peter – było w nienajlepszym nastroju. Po setkach negatywnych odpowiedzi od wydawnictw byli załamani. Byli zrezygnowani i przekonani, że marzenia o tworzeniu komiksów są nierealne. Wtedy, by poprawić humor koledze, Peter Laird narysował żartobliwy szkic żółwia w masce trzymającego nunchaku. Nastrój Kevina Eastmana się poprawił i po chwili narysował swoją wersję. Gdy humory obu się polepszyły, zaczęli burzę mózgów. Rzucali pomysłami i pracowali nad rozwinięciem tego, co wykluło się w ich umysłach. Po kilku tygodniach wytężonej pracy mieli już pomysł na swój komiks, postacie oraz historię, a także nazwę – wszystko było gotowe. Jedyne, czego brakowało, to wydawcy. Biorąc pod uwagę, że wszystkie wcześniejsze próby zdobycia wydawcy ich innych prac zakończyły się niepowodzeniem, uznali, że Żółwie wydadzą sami. Dzięki zwrotowi podatku oraz pożyczce od wujka Kevina było ich stać na wydrukowanie 3275 egzemplarzy, które sprzedały się błyskawicznie. Niemalże z dnia na dzień twórcy, którym nikt nie chciał dać szansy, zrobili furorę w świecie komiksu. Zamówienia na drugi zeszyt przekroczyły liczbę 15 tys. Kevin i Peter trafili na żyłę złota.

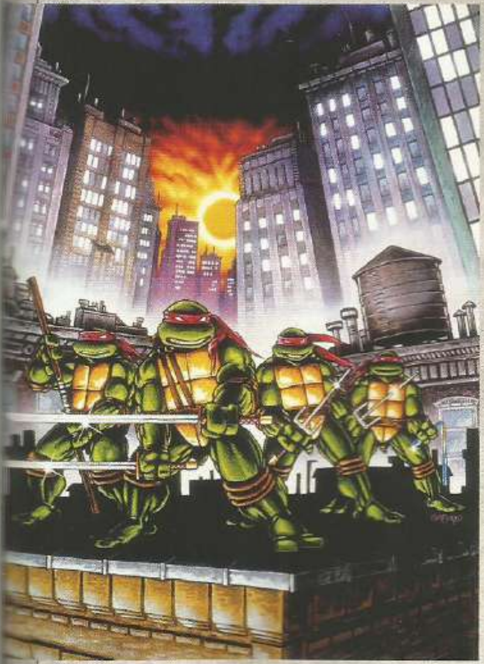
▲ Kevin Eastman i Peter Laird

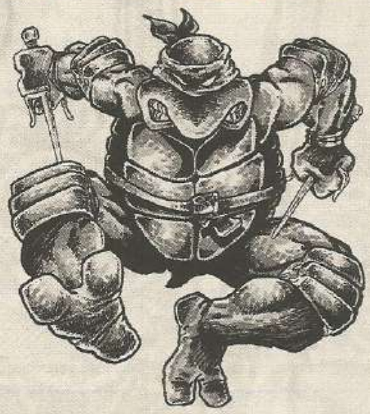
Kevin zrezygnował z pracy, by w pełni poświęcić się rysowaniu, podobnie Peter, natomiast sam komiks szybko zyskiwał na popularności. Czytelników przyciągał mroczny klimat, będący swoistą parodią kilku innych komiksów. Tytułami, jakie autorzy wyśmiewali, były: „Daredevil", „Nowi Mutanci", „Cerberus" oraz „Ronin" Franka Millera. Wielu zauważyło te niezbyt subtelne „inspiracje", inni nie zwracali na to uwagi. Krew i przemoc sprzedawały egzemplarze. Żółwie były zauważalne, jednak to był dopiero mały sukces w porównaniu z tym, co miało miejsce później.

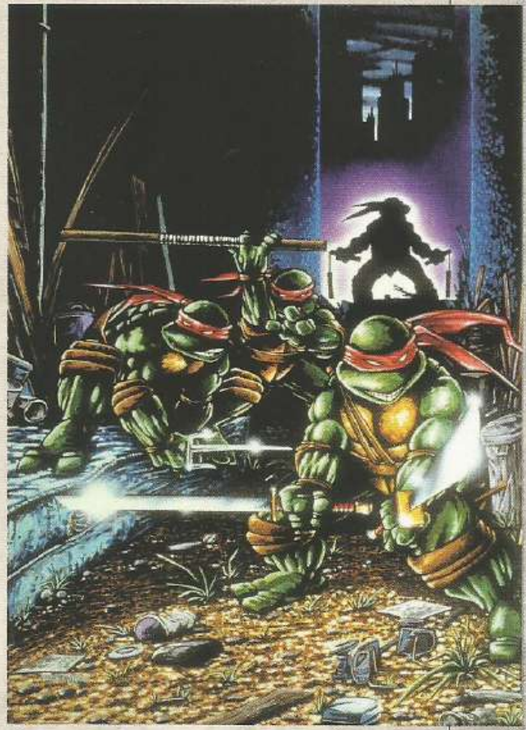
MAGIA PLASTIKU

Ojcowie Żółwi mieli kilka propozycji na zakup licencji, jednak Kevin i Peter nie byli przekonani. Dopiero Mark Freedman zmienił ich zdanie. Ubrany w wypożyczony garnitur, wolny strzelec bez własnej firmy z zaledwie kilkoma kontaktami i wizytówką, przekonał chłopaków do dania mu szansy na wypromowanie Żółwi poza światem komiksu. Freedman czuł ogromny potencjał tej koncepcji i po uściśnięciu dłoni przystąpił do ataku. Jednak od samego początku doświadczył tego samego, co Kevin i Peter – odmowy. Firmy, którym starał się sprzedać pomysł, zbywały go, wyśmiewając. „Żółwie nie są bohaterskie, zielony kolor się nie sprzeda". Słowo „ninja" także nie pomagało – jak firma robiąca zabawki ma sprzedać dzieciom coś, co ma w nazwie „zabójca"? LJN powiedziało wprost: „Nie, dziękujemy", podobnie było z Matell, które grzecznie odmówiło chęci współpracy, twierdząc, że „to się nigdy nie sprzeda". Z kolei przedstawiciel Hasbro, Kirk Bozigan, uznał, że to jest fajny pomysł, jednak góra powiedziała „To najgłupszy pomysł, jaki widzieliśmy". Wszystko wskazywało, że nic z tego nie będzie, jednak Mark wierzył w Żółwie i szukał dalej. W końcu udało mu się to z Playmates Toys, które od lat chciało zaatakować rynek z czymś nowym i poszerzyć ofertę o coś dla chłopców. Ich lalki były kosztowne i skomplikowane w produkcji, natomiast Żółwie umożliwiały stworzenie czegoś przystępnego cenowo oraz innego. Mark podpisał umowę i rozpoczęto przygotowania do produkcji.

Pierwszym problemem, jaki musiał zostać rozwiązany, to brutalność. Trzeba było zmienić niemalże wszystko, co początkowo było problematyczne, ponieważ Kevin i Peter mieli ostateczne słowo w kwestii jakichkolwiek zmian. Żółwie zyskały kolory, które ułatwiały ich rozróżnienie. Pierwotnie cała czwórka wyglądała tak samo, jedyne, co ich odróżniało, to broń. Dlatego teraz każdy z Żółwi miał swój kolor, a oryginalny czerwony został przypisany Rafaelowi. Dodano także pierwszą literę ich imion na klamrach pasów. Kolejne zmiany były jeszcze głębsze. Usunięto wątek zemsty oraz fakt, że Żółwie pokonały swego wroga w pierwszym numerze, gdyż – jak to powiedział Kevin – „Nie wiedzieliśmy, czy będą kolejne, więc zabiliśmy głównego złego". Projektanci z Playmate pracowali także nad odmiennymi osobowościami dla czwórki bohaterów. Leonardo stał się przywódcą grupy, honorowym wojownikiem, Donatello zamienił się w geniusza, Raphael stał się niegrzecznym chłopcem, natomiast Michelangelo zyskał duszę i naturę nastolatka. Wszystko szło dobrze, jednak w trakcie przygotowania prototypu pojawił się niespodziewany problem. W komiksie Żółwie miały ogon, natomiast po







wyrzeźbieniu figurki ogon kojarzył się z przyrodzeniem. W efekcie Żółwie go straciły i od tego momentu nie miały go już w żadnej formie adaptacji. W międzyczasie pracowano także nad miniserią animowaną, mającą na celu promocję marki zabawek, czyli metodą sprawdzoną przez „Transformersy", „G.I. Joe" oraz „He-Mana". Jednak tworzenie prototypów nie szło aż tak gładko, Playmate nie miało doświadczenia z tego typu figurkami. Dlatego zespół zasilił Mark Taylor – współtwórca i człowiek stojący za sukcesem „He-Mana", który przerobił wiele projektów, korzystając z doświadczenia nabytego przy poprzednich projektach.

Seria animowana była już gotowa i leciała w telewizji, natomiast zabawki były dopiero w ostatecznym stadium produkcji, ale nikt ich nie chciał sprzedawać. Rynek znów nie wierzył w markę. Gdyby nie Toys „R" Us, prawdopodobnie los Żółwi wyglądałby zupełnie inaczej. Sieć zamówiła tylko 6 tys. zabawek, natomiast po niespełna tygodniu przyszło kolejne zamówienie, tym razem na 50 tys.! Partia sprzedała się jak ciepłe bułeczki, półki były puste w niemalże każdym sklepie. Żółwiomania dopiero się zaczynała, miliony sprzedanych zabawek i serial animowany były czymś niesamowitym dla Kevina (który za pierwsze honorarium kupił czołg) i Petera, ale dla Marka to był jedynie początek. Jego plany były o wiele większe, chciał, by Żółwie pojawiły się na wielkim ekranie.

NA EKRANACH

Serial animowany był sukcesem, zabawki schodziły w mgnieniu oka, mimo masy mutacji jak Żółwie w kostiumach ze „Star Treka" czy innych wariacji typu kowboje, kosmici, samuraje itp. Mark był przekonany, że nie można się zatrzymywać, tylko iść jeszcze dalej. Mimo niechęci ze strony twórców komiksu oraz przedstawicieli Playmate zaczął negocjacje z Golden Harvest Pictures. Tym razem sytuacja była inna, pomysł filmu z aktorami był bardzo obiecujący, popularność Żółwi była gigantyczna, więc nie trzeba było długo przekonywać. Tom Gray powiedział wprost: „Mamy najlepszych kaskaderów oraz znam Jima Hensona, zróbmy to!". Film z 1990 r. w przeciwieństwie do serialu animowanego był bliższy komiksowemu oryginałowi, z drobnymi zmianami opowiadał historię z pierwszych zeszytów. Był mroczniejszy, co nie podobało się ekipie z Playmate, która po zobaczeniu go na pokazie uznała, że Mark zabił nim markę. Jednak nie mogli być bardziej w błędzie, ponieważ film pobił rekordy popularności, przynosząc 202 mln dol. zysku przy koszcie produkcji 13 mln dol. Natomiast sprzedaż zabawek, mimo iż nie było linii dedykowanej filmowi, poszybowała w górę jeszcze bardziej - wszystko zostało wyprzedane. Podobno Mark po weekendowej premierze zadzwonił do Playmate i zapytał: „Jak sprzedaż zabawek?".

Niespełna rok później do kin zawitała kontynuacja, razem z nowymi zabawkami, i okazała się kolejnym sukcesem. Był to także ostatni film, przy którym pracował Jim Henson, bo odszedł przed kinową premierą. Druga część została równie dobrze przyjęta, choć fani mieli zastrzeżenia do nowych wrogów – mutantów Rahzara i Tokki, którzy byli stworzeni specjalnie na potrzeby filmu, gdy Kevin i Peter nie zgodzili się na użycie Bebopa oraz Rocksteady'ego. Natomiast piosenka „Ninja Rap", napisana i zaśpiewana przez Vanilla Ice, była hitem na miarę czołówki serialu animowanego. Trzeci i ostatni występ Żółwi na wielkim ekranie nie był już tak wielkim sukcesem, a nawet sukcesem. Przygoda w czasie zarobiła zaledwie 54 mln dol. przy inwestycji 21 mln dol. Natomiast sam film nie zachwycił ani fanów, ani krytyków. Za efekty była odpowiedzialna nowa firma All Effects Company, która mimo chęci nie dorównała temu, co stworzyła ekipa pod nadzorem Jima Hensona. Sam scenariusz, jak i walki pozostawiały wiele do życzenia. Było po prostu słabo, a popularność Żółwi zaczynała słabnąć.

Serial animowany nadal był chętnie oglądany, jednak konkurencja nie spała. Wiele firm starało się powtórzyć sukces, tworząc swoje wersje Żółwi. W efekcie rynek się skurczył, a Żółwie musiały walczyć nie tylko ze Shredderem, ale też konkurencją w postaci „Motomyszy z Marsa", „Ulicznych rekinów", „Ekstremalnych dinozaurów", „Kamiennych obrońców" i całą masą zapomnianych przez czas podróbek. Żaden pomysł nie jest bezpieczny, a kreacja Kevina i Petera nie była wyjątkiem - każdy chciał kawałka pizzy. Podczas gdy prawa do produkcji zabawek miało na wyłączność Playmate, inne firmy starały się złapać, co się tylko da. Naklejki (kultowe albumy Panini), kolorowanki, koszulki oraz inna odzież, pudełka śniadaniowe - w zasadzie wszystko, na czym dało się umieścić Żółwie, zostało wykupione. Żółwiomania była wszędzie, nie inaczej było w przypadku rozrywki elek-

tronicznej. Konami na przestrzeni lat stworzyło kilka najlepszych gier z czwórką Żółwi zarówno na automaty, jak i na konsole oraz komputery osobiste. Choć konwersje były różnej jakości, to oryginały po dzień dzisiejszy są uznawane za jedne z najlepszych. Automatowe oraz konsolowe gry cieszyły się ogromną popularnością, pierwsze 11 tytułów znalazło przeszło 18 mln nabywców i przyniosło dochody w wysokości 450 mln dol.

KONIEC ERY

Tymczasem główne źródło dochodu, czyli sprzedaż zabawek, wysychało. Mimo iż trzeci film nie był sukcesem, jakiego oczekiwano, to podjęto decyzję o stworzeniu serialu z aktorami. Widząc powodzenie „Power Rangers", podjęto rozmowy z Saban, które udowodniło, że tanim kosztem jest w stanie osiągnąć dobre rezultaty. Jednak sukces „Power Rangers" polegał na wykorzystaniu istniejącego materiału w połączeniu z dokręconymi scenami, natomiast „Następna Mutacja" musiała powstać od zera. Kostiumy, lokacje, sceny walki – to wszystko trzeba było stworzyć. Stacja Fox, która wykładała większość środków na produkcję, nie była zadowolona z efektu, tak samo jak fani, którzy po dzień dzisiejszy nienawidzą tego serialu. Wszystko wyglądało tanio i brakowało w nim wielu elementów, które czyniły serię animowaną oraz filmy dobrymi. Nie bez znaczenia był także fakt, że nowy, piąty Żółw – Venus de Milo – nie spotkał się z ciepłym przyjęciem. Damska wersja Wojowniczego Żółwia miała na celu przyciągnąć płeć piękną przed ekrany, jednak zniechęciła lwią część fanów. Serial został skasowany w trakcie produkcji pierwszego sezonu, który w teorii był kontynuacją wydarzeń z filmów, a przy okazji serialu animowanego. W praktyce był wszystkim i niczym, o wiele lepiej wypadł crossover z „Power Rangers" w kosmosie, choć także nie było to nic wyjątkowego. Szał przeminął, a Żółwie zniknęły…

POWRÓT Z NIEBYTU

W 2000 r. ogłoszono, że powstanie nowy film, stworzony techniką komputerową, a będzie za niego odpowiedzialny nie kto inny jak John Woo. Jednak nic z tego nie wyszło, problemy ze scenariuszem i produkcją sprawiły, że król kina akcji zrezygnował ze współpracy. Natomiast projekt tkwił w limbo i doczekał się premiery dopiero w 2007 r. Luźno powiązany z wydarzeniami mającymi miejsce w oryginalnym serialu animowanym oraz filmami fabularnymi „TMNT" był ciekawym eksperymentem. Nie odniósł jednak sukcesu, jaki zakładano, po części przyczyną był czas – minęło go zbyt wiele, by rozpalić serca fanów, a po części jakość samego filmu. Była to typowa, bezpieczna produkcja, która miała potencjał, ale nikt nie miał odwagi zaryzykować.

Kevin i Peter mimo (a może właśnie przez to) ogromnego sukcesu mieli trochę konfliktów. Sprzeczne wizje i priorytety, niezadowolenie z pewnych decyzji oraz spadająca popularność ich kreacji sprawiła, że wieloletni przyjaciele się rozstali. Kevin chciał czegoś więcej niż Żółwie, był zmęczony zarówno sukcesem, jak i całą sytuacją. Po kilku latach Peter odkupił od niego większość praw do Wojowniczych Żółwi Ninja, zostawiając małą część pozwalającą na bonusy za publikacje i umowy licencyjne. Natomiast w 2008 r. uzyskał resztę praw, stając się właścicielem wszystkiego, co związane z marką, by w kolejnym roku sprzedać prawa Viacomowi za 60 (!) mln dol. z możliwością samodzielnego wydania 18 komiksów w roku, jeśli będzie miał taką chęć.

Viacom jako właściciel stacji Nickelodeon zlecił stworzenie nowej serii animowanej. Poprzedni cykl, który współtworzył Peter, zatytułowany po prostu „Wojownicze Żółwie Ninja", był bliższy komiksowi i dał nowe życie marce. Fani byli zadowoleni z animacji, scenariuszy

"THE FIRST TURTLE"

i nowych postaci. Najlepszymi odcinkami były te, w których Żółwie połączyły siły ze swoimi odpowiednikami z innych rzeczywistości. Po raz pierwszy fani mogli zobaczyć czarno-białe Żółwie oraz oryginalne animowane wraz z nowymi. Popularność serialu nie słabła przez wszystkie pięć sezonów, choć opinie o ostatnich dwóch były mieszane. Jednak teraz mając pełne prawa, bez ingerencji współtwórcy komiksu, Nickelodeon miał pełną swobodę. Zmieniło się wiele, począwszy od stylu animacji, tym razem Żółwie przeniosły się w trzeci wymiar. Natomiast tytuł to po raz kolejny „Wojownicze Żółwie Ninja". Plan był prosty – całkowite ożywienie marki i powtórzenie fenomenu. Wspólnie z Playmates Toys przygotowano nową serię zabawek z nowym wyglądem Żółwi oraz ogromną kampanię reklamową informującą o ich powrocie. Premierowe odcinki zebrały przed ekranami prawie 4 mln oglądających, co było najlepszym wynikiem, jaki miała stacja Nickelodeon od 2009 r. Seria była idealnym sposobem na obudzenie starych fanów oraz zyskanie nowych.

NOWE MUTACJE

Wraz z nową serią i zabawkami trzeba było także sięgnąć do portfeli graczy, z dość mieszanymi efektami. Część gier była tworzona w starym stylu, czyli po taniości tak jak w latach 90., kiedy niemalże każda gra na licencji była niegrywalna. Odkąd licencja trafiła w ręce Ubisoftu, jakość nie była taka jak za czasów Konami. Natomiast serial i zabawki odnosiły sukces za sukcesem. Styl animacji się sprawdzał, natomiast odcinki poruszały różne tematy i rozwijały wiele wątków. W zakończeniu serii ponownie pojawiły się oryginalne Żółwie, tym razem w 3D.

Niedługo po finale rozpoczęto przygotowania do kolejnej serii. Po raz kolejny zmieniono animację, tym razem na swoiste połączenie amerykańskiego i japońskiego stylu. Pod wieloma względami „Rise of the Teenage Mutant Ninja Turtles" przypomina anime z licznymi, dynamicznymi ujęciami. Natomiast sam wygląd Żółwi znacznie się zmienił, co nie zostało przyjęte entuzjastycznie. Młodsze wersje bohaterów oraz zupełnie nowi wrogowie i bardziej zamobliwa forma serialu wywołały mieszane reakcje. Jednak szefostwo Nickelodeona było tak pewne sukcesu, że zanim jeszcze się pojawił pierwszy odcinek, zamówiono kolejny sezon. Był to niezwykły kontrast dla trudności z pierwszą serią, a nawet nowego filmu kinowego, który od momentu rozpoczęcia prac w 2009 r. miał same problemy. Scenariusz był wielokrotnie przerabiany, na wstępnym etapie jednym z pomysłów było zamienienie Żółwi w kosmitów zamiast mutantów. Kiedy ogłoszono, że produkcją zajmie się Michael Bay, fani byli wściekli i głośno wyrażali swoje niezadowolenie - zarzucając, że ten człowiek zniszczył Transformery i teraz zniszczy Żółwie. Nawet aktorzy, w tym Robbie Rist użyczający głosu Michelangelo w trzech pierwszych filmach, wyrażał niezadowolenie z ogłoszonych planów. Bay z kolei starał się ostudzić gniew fanów, tłumacząc, że przecieki nie mają znaczenia i scenariusz jeszcze nie został ukończony, a ekipa współpracuje z twórcami oryginału, aby stworzyć film, z którego fani będą zadowoleni. Współtwórca Peter Laird wyraził poparcie dla Baya i poprosił fanów, żeby poczekali na więcej informacji, choć zaznaczył, że pomysł na zamianę Żółwi na kosmiczną rasę może być genialny, gdyż da fanom możliwość zobaczenia tego, co chcieli - więcej Żółwi. Jednocześnie nie uważał, że jest to pomysł, który ma miejsce w tym uniwersum. Z kolei drugi współtwórca, Kevin, zaznaczył, że został zaproszony do pomocy przy produkcji i mimo że nie może zdradzić więcej, to wierzy, że efekt końcowy będzie fantastyczny. W 2012 r. wyciekła pierwsza wersja scenariusza, wedle której Żółwie pochodzą z innego wymiaru, podobnie jak Splinter, natomiast Shredder jest kosmitą z wychodzącymi z ciała ostrzami, udającym żołnierza, a Klan Stopy to specjalny oddział pod jego kontrolą. Po tych rewelacjach premiera filmu została przesunięta, a scenariusz napisany od nowa. Gdy pojawił się pierwszy zwiastun, reakcje były umiarkowanie pozytywne, nowy wygląd Żółwi nie był najgorszy, ale Shredder został w ostatecznej wersji zmieniony, podobnie jak jego rola, która pierwotnie miała być minimalna. Film z 2014 r. mimo odczuwalnej niechęci fanów okazał się typowym dla produkcji Baya sukcesem, przynosząc prawie 500 mln dol. zysku przy inwestycji 150 mln dol. Nie było to dzieło sztuki, jednak wyszło lepiej niż w oryginalnych planach studia.

Dwa lata później do kin trafiła druga część, która była w zasadzie spełnieniem tego, czego chcieli fani. Krang, Bebop i Rocksteady, Casey Jones, Shredder, Technodrome i cała masa innych smaczków dla fanów – wszystko, co można, zostało wepchnięte do tego filmu. Ponownie produkcja przyniosła odpowiedni zarobek dla producentów mimo negatywnych recenzji i niezadowolenia fanów. Jednak plany nakręcenia trzeciej części zostały porzucone w 2018 r., kiedy ogłoszono, że kolejny film będzie rebootem…

ŻÓŁWIE NA ZAWSZE

W międzyczasie, poza nowymi seriami, filmami, grami i zabawkami, Żółwie powróciły do korzeni. W 2011 r. ponownie zaczęły się ukazywać nowe komiksy z czwórką Wojowniczych Żółwi Ninja, pod szyldem IDW, które podeszło do tematu bardzo poważnie. Kevin Eastman był członkiem nowej ekipy i dbał, by zachować klimat oryginalnego komiksu, a jednocześnie by pomagać przy tworzeniu i rozwijaniu wątków fabularnych. Nowa seria zmieniła historię powstania Żółwi, dodając wątek mistycyzmu. W uniwersum IDW Splinter oraz Żółwie to dusze przywódcy Klanu Stopy – Hamato Yoshiego oraz jego synów, zamordowanych przez Oroku Sakiego, czyli Shreddera, w czasach feudalnej Japonii. Poza tym uniwersum rozrosło się do niesamowitych rozmiarów. Obecnie ukazało się 115 zeszytów podstawowej serii, poza nią jest jeszcze kilka pobocznych, z czego najnowszą jest „The Last Ronin", będący mroczną wizją przyszłości, gdzie jedyny ocalały z Żółwi szuka zemsty. Scenarzyści z IDW wprowadzili wiele nowych postaci na przestrzeni kilkunastu serii, rozwinęli wiele wątków i nadali głębi postaciom. Jennika, czyli damski Żółw w wersji 2.0, zyskała przychylność fanów i otrzymała już drugą miniserię. Nie obyło się także bez gościnnych występów oraz crossoverów – Żółwie Ninja pod skrzydłami IDW połączyły siły z Power Rangers, Pogromcami Duchów, a nawet Mrocznym Rycerzem z Gotham. Batman walczył u boku Żółwi trzy razy w komiksie oraz w filmie animowanym.

Fenomen Wojowniczych Żółwi Ninja jest wyjątkowy, mało która marka może się pochwalić tak specyficzną i bogatą historią. Począwszy od problemów twórców i szczęśliwego przypadku, poprzez liczne problemy na niemalże każdym kroku, by na koniec zawsze odnieść sukces. Przez ponad cztery dekady powstało tyle rzeczy związanych z Żółwiami, że można by spokojnie poświęcić cały numer i jeszcze byłoby o czym pisać w kilku kolejnych. Samych komiksów wydanych przez IDW jest mnóstwo, a zabawek i figurek kolekcjonerskich jeszcze więcej. Wojownicze Żółwie Ninja to fenomen jak żaden inny, nic podobnego nie miało miejsca i prawdopodobnie już nigdy mieć nie będzie. Cowabunga! □

DRUŻYNA A

B-KLASOWY UROK NAJEMNIKÓW

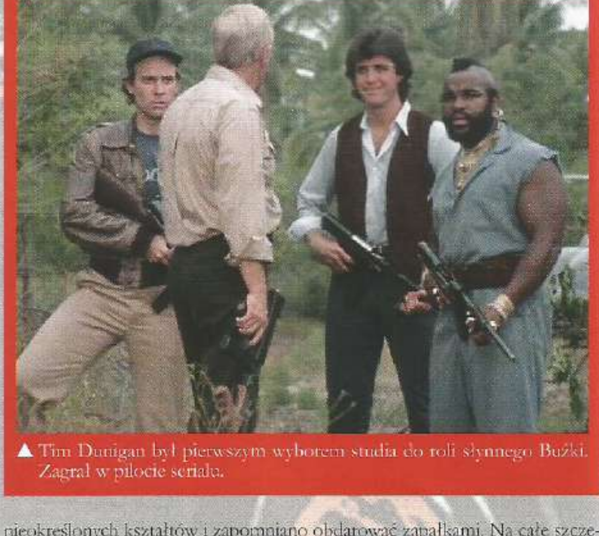
„Dziesięć lat temu skazano ich za zbrodnię, której nie popełnili. Z więzienia uciekli do podziemia Los Angeles. Nadal poszukiwani przez rząd utrzymują się jako najemnicy. Jeśli masz kłopot, nikt nie może Ci pomóc i potrafisz ich odnaleźć, zatrudnij Drużynę A". Są ciarki na przedramionach? 5 sezonów, na które składa się ponad cztery i pół tysiąca minut (75 godzin!) czystej rozrywki. Lata emisji (1983-1987) wbijają się w sam środek miękkiego podbrzusza lat 80.

KACPER ADAMUS

Dla milionów widzów przygody dziarskich najemników były chłopięcą fantazją o byciu twardzielem, odpowiednikiem namalowanych pisakiem wąsów, drewnianego pistoletu i papierowych pagonów na ramionach. „To męski, ale nie seksistowski serial. Skierowany do facetów. Napisany, wyreżyserowany, grany przez mężczyzn. Byliśmy szefami. Byliśmy Bogami. Kiedy chcieliśmy, paliliśmy. Kiedy chcieliśmy, strzelaliśmy. Całowaliśmy i doprowadzaliśmy kobiety do łez, kiedy mieliśmy na to ochotę. To jedna z ostatnich męskich produkcji." - wspomina Dirk Benedict, serialowy Buźka. Wskakujcie zatem do naszej czarnej furgonetki, ruszmy skopać kilka tyłków.

NARODZINY LEGENDY

Stephen J. Cannell szedł do studia z konkretnym pomysłem. Wywalono go z ABC, ponieważ nie potrafił wykreować programu, który dałby radę zawojować ramówkę. Dziś była jego szansa na odkupienie, udowodnienie wszystkim, jak bardzo się w stosunku do niego mylili. Powtarzał sobie po drodze, co powie wielkim twardogłowym szychom i śnił „sny o potędze", w których wyprodukowane przez niego show zgarnia kolejne nagrody Emmy. Na miejscu wziął głęboki oddech, otworzył usta i... nie pozwolono mu dojść do głosu. Zanim rozpoczął prezentację gadać zaczęli dyrektorzy, przerzucając się kolejnymi genialnymi koncepcjami. Najgłośniejszy był Brandon Tartikoff (prezes NBC w latach 1981-1991), który z prędkością karabinu maszynowego wyrzucał z siebie inspiracje, mające stać się podwalinami nadchodzącego hitu: „Parszywa dwunastka", „Mission Impossible" (to z 1966 r.), „Posterunek przy Hill Street", „Siedmiu wspaniałych" i... „Mad Max". Należało także sięgnąć po ograne już na wszelki możliwy sposób motywy (weterani z Wietnamu, oczyszczenie własnego imienia etc.). Cannell wzruszył ramionami, w duszy ciężko westchnął, zapomniał, że przyszedł tu z konkretną wizją i zdecydował się wsiąść na tę pachnącą piękną katastrofą łajbę. W końcu co mu zależało. Wraz z Frankiem Lupo (scenarzystą) mieli wrażenie, że wrzucono ich do ciemnej jaskini pełnej



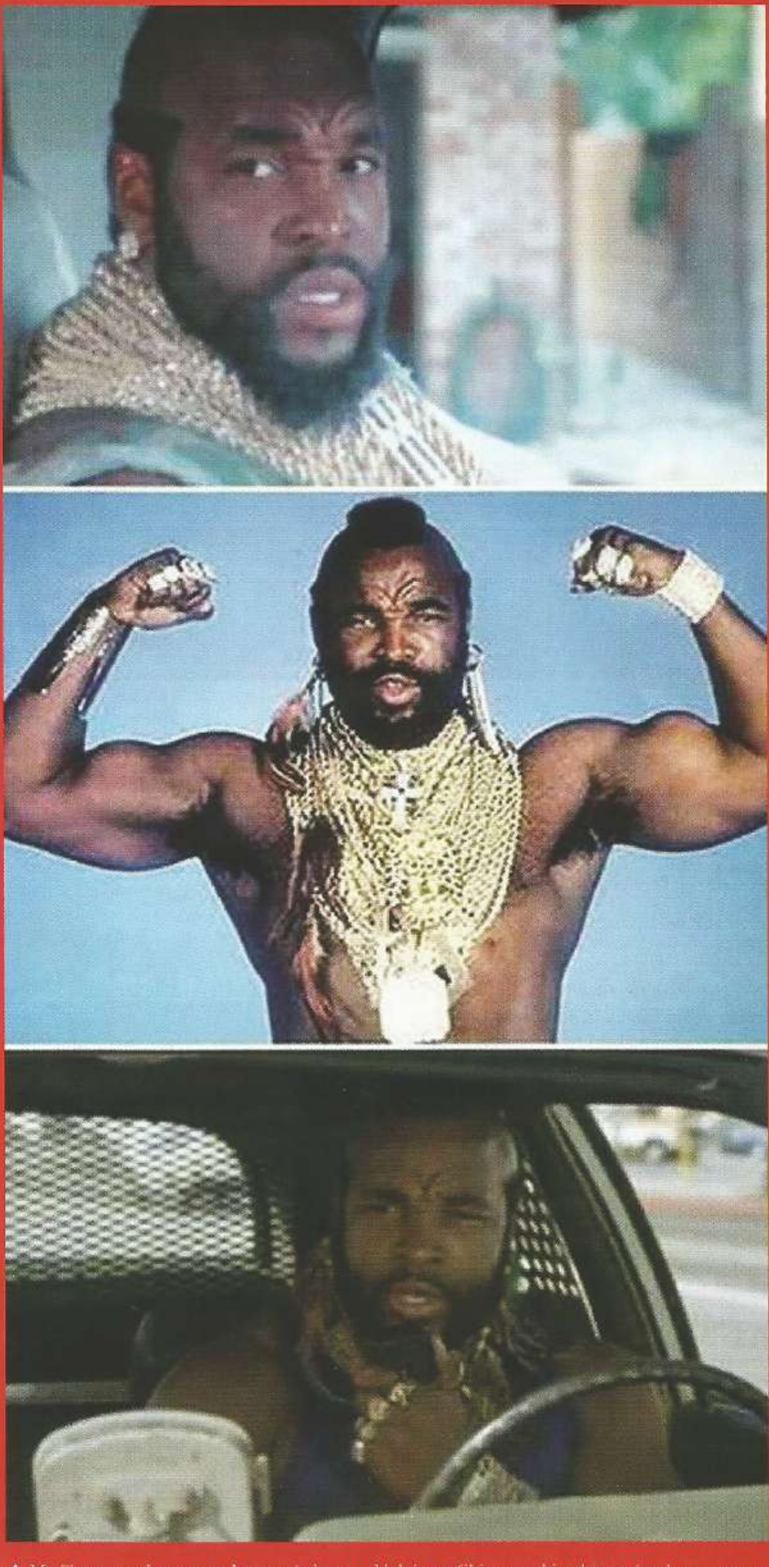
▲ Tim Dunigan był pierwszym wyborem studia do roli słynnego Buźki. Zagrał w pilocie serialu.

nieokreślonych kształtów i zapomniano obdarować zapałkami. Na całe szczęście nie było czasu na panikę – na napisanie pilota dostali... 2 tygodnie. Zrobili jedyną rozsądną rzecz, jaką można było uczynić w tej sytuacji – splagiatowali jedną z inspiracji Tartikoffa. Wioska, bandyci, najemnicy broniący wieśniaków, westernowy klimat... coś wam to przypomina? Zapowiadało się na klapę, a skoro nie miało prawa się udać, to wedle popkulturowej logiki otrzymaliśmy zalążek jednego z najpopularniejszych seriali lat 80. Gazeta „New Statesman" w 1983 r. tak komentowała antenową nowość. „Piątkowy odcinek zmieniał gatunki co pięć minut, ale rozpoczął się na terytorium Clinta Eastwooda, gdy grupa bestialskich, spoconych meksykańskich bandytów terroryzowała nieszczęsną wioskę. <<Proszę, jefe, jesteśmy tylko biednymi rolnikami>>, kulił się przywódca wioski, a wódz bandytów zarechotał maniakalnie, przewrócił oczami i zagroził, że zgwałci wnuczkę mężczyzny. Dialogi były znane z tysiąca spa-

ghetti westernów, wydawało się to żałośnie prymitywne, dopóki nie zdałeś sobie sprawy, że to świadoma parodia. Podobnie jak wiele ostatnich filmów klasy B, ten jest autentyczną satyryczną rozrywkową nawalanką: najwyższe wyrafinowanie stylistyczne z fabułą gwarantującą, że spodoba się każdemu dziesięciolatkowi". Potem artykuł wspomina jeszcze, że postacie wyglądają jak wygenerowane przez komputer co paradoksalnie działa (proste archetypy). Studio chyba nie do końca podzielało koncepcję samoświadomej parodii, co rodziło częste konflikty z aktorami i scenarzystami, którzy wychodzili z założenia: „Hej, czyli taki styl wam odpowiada? No to idziemy w tę stronę". Wrażenie kiczu potęgowało dzikie tempo kręcenia. Każdy odcinek powstawał raptem 5 tygodni przed emisją, nie było czasu na reżyserską wirtuozerię. Trzeba było szybko pisać, jeszcze szybciej kręcić i modlić się o jak najmniej dubli. Efekt jednak wzrucał ciarki na garba (szczególnie u młodszych, mniej wymagających odbiorców) od pierwszych sekund emisji. Zasługa w tym skomponowanego przez Mike'a Posta i Pete'a Carpentera rewelacyjnego motywu muzycznego. Quasi-wojskowy, marszowy rytm dodający mocy słuchającemu i zapowiadający emocjonujące przygody natychmiast stał się jednym z najpopularniejszych serialowych tematów i do dziś góruje we wszelkiego rodzaju zestawieniach. Jako ciekawostkę dorzucę, że we francuskiej wersji pojawiają się wokale (Ci zawsze muszą po swojemu) – kuriozalne acz magnetyczne, warto przesłuchać na YouTube.

CZTERECH WSPANIAŁYCH

Greg Schmitz, recenzent filmowy, skomentował zaskakującą popularność „Drużyny A" następująco: „Atrakcyjność polega na tym, że występują tu cztery bardzo różne typy, które w komiczny sposób odbijają się od siebie w ramach zespołu". Trudno się nie zgodzić, bo ferajna z furgonetki to zbieranina prawdziwych dziwaków. Bużka jest mistrzem perswazji, krętaczem, oszustem i chodzącą charyzmą (na każdej sesji RPG jest ktoś, kto kreuje taką postać). Jego łobuzerski charakter idealnie oddał Dirk Benedict (znany wcześniej z „Battlestar Galactica", „Drużyna A" często żartuje z tego faktu, puszczając oczko do obeznanych widzów), jednak to nie on okazał się pierwszym wyborem studia. W pilocie w Bużkę wcielił się Tim Dunigan. Szybko niestety okazało się, że nie pasuje do reszty brygady. Problem stanowił jego wiek. „Przed kamerą wyglądam na jeszcze młodszego, niż jestem. Trudno było zaakceptować mnie w roli weterana wojny w Wietnamie, która skończyła się, gdy byłem w drugiej klasie liceum". Szkoda młodego aktora, jednak podmiana okazała się zyskiem dla wszystkich – Kirk jakby urodził się do roli weterana-cwaniaka. Castingowych zawirowań nie było przy okazji angażu Mr. T do roli B.A. Baracusa, ponieważ postać panicznie bojącego się awiacji osiłka została napisana konkretnie z myślą o znanym z „Rocky III" aktorze. Sama czołówka już wiele mówiła o archetypie, jaki miał przedstawiać bohater. B.A. to zarówno inicjały (Bosco Albert) jak i skrót od „Bad Atti-



▲ Mr. T w czasach pracy na bramce jednego z klubów w Chicago zabierał ponoć pokonanym należące do nich złoto. Wspaniałe origin story gwiazdy serialowej „Drużyny A".

▲ Oczko puszczone do fanów kariery Dirka Benedicta z czasów sprzed „Drużyny A".

tude" (złe nastawienie) – groźny siłacz od demolki, chętnie komentujący szaleństwo i niekompetencję kompanów. Jego znakiem rozpoznawczym obok irokeza było pokrywające klatę złoto. To ważyło nawet 18 kilogramów! Co ciekawe łańcuchy to nie wymysł scenarzystów, a element osobistego wizerunku Pana T. Ten przed karierą aktorską parał się ochroną gwiazd (z jego usług korzystał sam Muhammad Ali) a jeszcze wcześniej stał na bramce w jednym z klubów w Chicago. Ponoć kiedy ktoś się awanturował, twardziel wyprowadzał go, pacyfikował i zabierał jako trofeum błyskotki delikwenta. Można się było pokornie po nie zgłosić następnego dnia, jednak nie wszyscy byli chętni do marszu wstydu przed oblicze dumnego siłacza. Co ciekawe aktor służył także w żandarmerii wojskowej, zatem piastował urząd swoich serialowych oponentów. Taki chichot losu. Jeżeli rysuje się Wam obraz fajnego gościa z dystansem do siebie, musicie wiedzieć, że Mr. T dawał się we znaki ekipie, kreując dramy niczym pełnoprawna diwa. Raz nawet miał zażądać helikoptera, by odlecieć z planu, gdyż w jego pomieszczeniu... nie działała klimatyzacja. Ale to nic w porównaniu z kolejnym gwiazdorem, Georgem Peppardem, grającym lidera ekipy, Hannibala. Ten nałogowy palacz (w swoim primie jarał 3 paczki szlugów dziennie i ostatecznie zmarł na płuca, zaś wszystkie cygara na planie „Drużyny A" pochodziły z jego prywatnych zapasów) słynął z ciężkiego charakteru i konfliktowego usposobienia. Do serialu trafił z łatką trudnej, przebrzmiałej gwiazdy. W latach 60. grał w „Śniadaniu u Tiffany'ego" obok Audrey Hepburn, później jego kariera wyhamowała. Dostał angaż w „Dynastii", jednak podziękowano mu po... tygodniu. Od samego początku nie dogadywał się z resztą „Drużyny A". Szczególnie cięty był na Mr. T (z wzajemnością). Irytował go fakt, że mimo iż to on, Peppard, był prawdziwym aktorem, publika pokochała obwieszonego złotem osiłka i to jemu słała najwięcej pochwalnych listów. Czarę goryczy przelała informacja, że odtwórca roli B.A. Baracusa otrzymał wyższą gażę. Od tego momentu Peppard zaczął zwracać się do kolegi z planu jedynie przez pośredników. Równie napięte relacje gwiazdor miał z kobietami na planie. Uważał, że te nie powinny pojawiać się w ogóle w obsadzie serialu. „Za każdym razem, kiedy studio wprowadza na plan kobietę, rozprasza ona wszystkich. Spowalnia całą akcję. Ich specjalnością są czarujące ujęcia. Akcja ustaje, by można było pokazać seksowny uśmiech. Nie uważam, żeby to było potrzebne <<Drużynie A>>." - żalił się w wywiadzie dla „Sunday Mail". Jednym z powodów usunięcia z show Melindy Culea'y był fakt, że nie spodobała się Peppardowi. W dodatku miał on powiedzieć Marli Heasley, która dołączyła w drugim sezonie: „Nie chcemy Cię w serialu! [...] Jedyny powód, dla którego tu jesteś, to zachcianka producentów i stacji". Uroczy typ, nie powiem. Pewnie podobnie myślała każda z jego pięciu żon. Co ciekawe wytwórnia nigdy nie planowała pozbycia się kapryśnej gwiazdy. Zupełnie inne podejście miała natomiast do Dwighta Schultza, wcielającego się w szalonego Murdocka. Twardogłowi krawaciarze zamierzali wywalić go z obsady, bo uważali kreację za zbyt przesadzoną (z jakichś niezrozumiałych nikomu powodów wciąż traktowali „Drużynę A" jako poważny serial akcji, nie B-klasowy spektakl), jednak szybko okazało się, że w większości młodsza publika pokochała przekoloryzowanego świra. My Dwighta Schultza uwielbiać możemy także z innego powodu – zaangażował się on w aktorstwo głosowe dla branży gier wideo, mając na koncie prace przy takich tytułach jak: Fallout 2, Psychonauts, Killer7, MGS: Portable Ops, Gothic 3, GoW: Chains of Olympus, Mass Effect 2, Gears of War 3, Batman: Arkham Knight, FF XII: The Zodiac Age czy Crash Team Racing. A to tylko kilka z dziesiątek projektów.

NA OSTRO, CHOĆ DELIKATNIE

Kiedy spodziewano się pierwszych sukcesów serialu? „Zanim w ogóle włączymy kamerę." - tak uważał Peppard. Miał sporo racji. Pierwszy odcinek (regularny, nie pilot) wyemitowano w najlepszym możliwym momencie, czyli tuż po Super Bowl. Przyciągnął ponad 26% widowni telewizyjnej. Spektakularny wynik. Tłuste lata obejmowały pierwsze 3 sezony (tłuste dosłownie, bowiem po trzeciej serii aktorzy tak przybrali na wadze, że zorganizowali zawody w odchudzaniu. Zwyciężył Dwight Schultz). Coś zaczęło się psuć przy okazji 4 cyklu. Show z trudem utrzymywało się w pierwszej dwudziestce jeżeli chodzi o oglądalność. Piąty sezon wyrzucił „Drużynę A" poza pierwszą pięćdziesiątkę. Nie pomogła nawet zmiana formuły, zakładająca poruszanie bardziej poważnych tematów i uderzenie w tony politycznego thrillera szpiegowskiego (oczywiście odpowiednio zmiękczonego). Przyczyny spadkowego trendu próbował wyjaśnić w 1986 r. John J. O'Connor w artykule dla „New York Times": „Po pierwsze, znaczna liczba widzów, jeśli wierzyć rankingom z ostatnich miesięcy, ma wyraźnie dość bezmyślnej przemocy w stylu pościgów samochodowych i walenia pięściami. Innym, bardziej subtelnym czynnikiem jest to, że młodsi widzowie rezygnują z telewi-

„YO SOY EL LOCO!"

„Drużynę A" emitowano niemalże na całym świecie, co powodowało masę wyzwań dla lokalnych tłumaczy. We Włoszech skrót B.A. zamieniono na P.E. od Pessimo Elemento, co znaczyło: „Straszny Element". W Japonii B.A. Baracus był znany jako Kongu (od King Konga) zaś Murdocka określano mianem „Kureijii Monkii", czyli „zwariowany małpiszon". Wersja hiszpańska zmieniła naszego Bużkę na Fenixa zaś B.A. zastąpiono M.A. (od Mala Actitud). Cuda dzieją się także na rynku latynoamerykańskim. Obwieszony złotem osiłek to „Mario" Baracus (czyżby chodziło o te często noszone ogrodniczki?) zaś Murdock to „El Loco".

▲ Nowa iteracja najemników to bardziej produkt niż efekt pasji. Do obejrzenia i zapomnienia.

▲ Wszystkie cygara na planie pochodziły z prywatnych zapasów gwiazdora.

▲ Ikoniczny furgon jest jednym z symboli lat 80. Jedyny czarny Van, do którego mógłbym wsiąść.

zji komercyjnej, aby oglądać MTV lub video [...]. W każdym razie dawne celebracje przemocy, takie jak <<Drużyna A>>, która nie tak dawno znajdowała się w pierwszej dziesiątce, teraz spadają na sam dół list rankingowych. Młodsi widzowie, którzy wypromowali program, w swojej zmienności, z której słyną, opuszczają go". Najwidoczniej uderzanie w B-klasowe, pastiszowe tony okazało się krótkoterminową strategią. Starsi widzowie nie dali się zahipnotyzować a wybuchowa młodzież tak szybko, jak się zakochała w spektaklu, zmieniła obiekt westchnień. Jak to młodzi. Nie zrozumcie mnie źle, to nie tak, że serial zniknął z przestrzeni publicznej. Był ważny. Trzy nominacje do Emmy, zdefiniowanie kariery aktorów, obrazowanie istotnych trendów. „Drużyna A" była ważną ilustracją stopniowego oswajania traumy wietnamskiej w tekstach kultury. Jednym z dzieł przełomu, kiedy to odchodzono powoli od roztrząsania wojennej porażki i zaczynano powoli traktować ten wątek jako kolejny z narracyjnych tropów. Mary Harron w artykule dla „New Statesman" zauważa: „Wszyscy są weteranami z Wietnamu. Stopniowa asymilacja Wietnamu w akceptowalną popularną mitologię [...] osiągnęła punkt kulminacyjny w <<Druzynie A>>. To już nie wspomnienie, które należy pospiesznie odrzucić, ale motyw w telewizyjnym serialu przygodowym. Ich wrogiem jest komiczny oficer armii [...], którego pogoń za naszymi bohaterami jest skazana na slapstickową porażkę". Społeczna trauma ubrana w fatałaszki rodem z „Tom & Jerry". Cierpiący na PTSD Murdock to nie rozbity, zagubiony mężczyzna a przerysowany, zabawny świr zaś przemoc w serialu właściwie... nie istnieje (wbrew temu, co próbowali sprzedać krytycy). W trakcie pięciu sezonów na ekranie zginęła raptem piątka osób zaś śmierć kolejnych trzech była niejednoznaczna. To ten rodzaj ukazywania starć, gdzie bohaterowie bądź ich oponenci nie krwawią a kończą z kreskówkowym temblakiem czy gipsem. Twórcy wręcz bawili się konceptem przesuwania granicy tej absurdalnej rozwałki rodem z dziecięcych gonitw po podwórku z patykami udającymi karabiny: „Z czasem ta planowana bezkrwawość bawiła nas coraz bardziej. Zrobiliśmy raz taką scenę: lecą dwa helikoptery, jeden roztrzaskuje się o skały. Potem z rozbitego, płonącego wraku wychodzą dwaj faceci, otrzepują się a jeden pyta: <<Nic Ci nie jest, Fred?>>" (Stephen J. Cannell). Oczywiście nie przeszkodziło to lokalnym kontrowersjom. W Niemczech z powodu nadmiernej przemocy wyemitowano tylko 26 z 98 zakupionych odcinków a w Wielkiej Brytanii stacja ITV ściągnęła serial z ramówki sobotniej nocy po strzelaninie z sierpnia 1987 r., w której zginęło 16 osób.

LET'S JUMP IN MY CAR

Symbolem serialu jest spersonalizowana furgonetka, którą wożą się najemnicy. To praktycznie pełnoprawny bohater show. Samochodów było na planie oczywiście kilka, co (ze względu na szaleńcze tempo kręcenia) powodowało częste błędy w ciągłości scen. Nieraz w ciągu kilku sekund zmieniała się rejestracja wozu, zaś uważniejszy widz dostrzeże, że miejscami furgon z szyberdachem w mgnieniu oka stawał się autem bez tegoż i na odwrót (jak np. w odcinku pt. „The Bells of St. Mary" z trzeciego sezonu). Gdyby ktoś chciał poobcować z historią popkultury, to jedna z sześciu ikonicznych bryk znajduje się w Muzeum Pojazdów Filmowych w północnej Anglii. Dla tych, którzy nie mają w planach wyjazdu poza granice kraju LEGO w 2016 r. wypuściło zestaw zawierający osławiony furgon wraz z figurką B.A. Baracusa.

ZAPRASZAM DO VANA

W 2003 r. Yahoo! przeprowadziło ankietę, dotyczącą tego, który ze starych seriali powinien zostać wskrzeszony. „Drużyna A" z oszałamiającym wynikiem 48% zdeklasowała konkurencję (drugie miejsce to „Diukowie Hazzardu" z 18%). W 2010 powstał co prawda film, ale do bólu przeciętny i, szczerze mówiąc, trochę szkoda na niego znaków. Krytykował go sam Mr. T, zarzucając produkcji przesadną przemoc i seksualizację. Nie było tu ducha oryginału. W 1994 r. planowano ponowne zebranie ekipy na planie, jednak śmierć George'aEpparda pogrzebała inicjatywę. Może i dobrze, że nic z tego nie wyszło. Zamknijmy czwórkę zawadiaków w czarnej furgonetce, zakopmy na tyłach ogródka wspomnień, niech zostaną pięknym pomnikiem ejtisów, nie kolejnym reanimowanym trupem. Czasem zanućmy tylko marszowy motyw z openingu. Ta-ta-ta-daaaaa tu-tuuu-duuuuuuu. □

PART MAN,
PART MACHINE,
ALL COP.
DETROIT POLICE
ROBOCOP
THE FUTURE OF LAW ENFORCEMENT

ROBOCOP – CYBERGLINA Z DETROIT

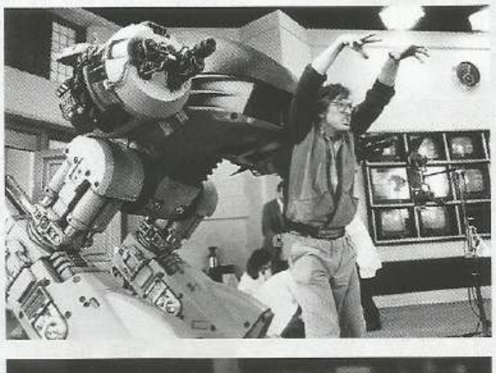
Jeśli jakikolwiek film jest esencją przełomu lat 80. i 90., to będzie nim RoboCop. Pełen satyry, przemocy oraz fantastycznie prostego pomysłu. Superglina z Detroit z kin wkroczył na rynek VHS, animacji, zabawek oraz oczywiście do gier.

DARIUSZ „KONSOLITE" PASTURCZAK

Film, który w swej pierwotnej wersji zyskał najwyższą kategorię wiekową „X", dopiero po kilkunastu cięciach był na tyle "grzeczny", by zejść do „R". Niespodziewany sukces i swoisty urok postaci stał się łakomym kąskiem dla cwanych głów. Niedługo po premierze filmu, RoboCop pojawił się na półkach sklepowych w postaci figurek i całej masy zabawek, na podstawie filmu, którego dzieci nie powinny oglądać. Jednak wygląd tytułowego bohatera był zbyt dobry by ograniczyć się jedynie do dorosłej publiki. Bilety do kina przyniosły dochody rzędu prawie pięćdziesięciu czterech milionów dolarów, przy koszcie produkcji zamykającym się w okolicach czternastu. Niespełna rok po premierze filmu RoboCop wkroczył na salony automatów. Stało się to za sprawą ekipy Data East, choć licencję na stworzenie gry uzyskało Ocean Software, jeszcze zanim film został ukończony.

RoboCop, konkretnie jego geneza, miała swój początek na początku 1980 roku, kiedy jeden z młodszych dyrektorów Universal Pictures zapragnął zostać scenarzystą. Edward Neumeier był wielkim fanem robotów i filmów akcji, ogromne wrażenie zrobiły na nim Gwiezdne Wojny. W wolnych chwilach pracował nad zarysem scenariusza, w oparciu o komiksy dla dorosłych, szukając tytułów nadających się do adaptacji na potrzeby filmu. W 1982 nieoficjalnie dołączył do ekipy pracującej nad „Łowcą Androidów", gdzie poznał tajniki kręcenia oraz liczne sztuczki powstawania filmów. Jego praca, a raczej współpraca na planie była dla niego inspiracją. „Miałem wizję odległej przyszłości, świata w stylu Łowcy Androidów, w którym w pełni mechaniczny glina zyskiwał ludzką inteligencję". Myśl szybko zamieniła się w przeszło czterdzieści stron wstępnego scenariusza, napisanego w kilka wieczorów.

Przebijając się przez sterty scenariuszy wysłanych do wytwórni Universal, Edward natknął się na młodego reżysera. Neumeier, zaintrygowany jego pomysłami, spotkał się z Michaelem Minerem i wspólnie zaczęli omawiać pewne koncepcje, głównie RoboCopa i rockowy teledysk Minera. Przerzucając się pomysłami, utworzyła się głębsza znajomość, której owocem były przeszło dwa miesiące pracy nad scenariuszem, po nocach i w weekendy. Współpraca była niełatwa, gdyż w międzyczasie poznali się na tyle dobrze, że nie mieli problemu z krytykowaniem się wzajemnie, wiedząc co działa, a co nie, w tym co napisali.



Inspiracją dla śmierci głównego bohatera już na samym początku był film „Psychoza" (Psycho) z 1960 roku, w którym bohaterka ginie w pierwszym akcie. Po doświadczeniach z branżą, w której spędził wiele lat, Neumeier dał się ponieść satyrze tego rynku, szczególnie skupiając się na coraz większych zmianach w korporacjach, które interesuje jedynie zwiększanie zysków za wszelką cenę. Wedle jego przekonania miasto Detroit oraz przemysł samochodowy, który był jego sercem, czekała zakłada. Scena, w której ED-209 zawiesza się i rozszarpuje pociskami jednego z pracowników, była podobno luźno oparta na powtarzającym się śnie Neumeiera, w którym robot wkracza na spotkanie zarządu i morduje wszystkich. Poprawki i kolejne zmiany trwały jeszcze trochę czasu, by wreszcie pierwsza wersja scenariusza zatytułowana „RoboCop: The Future of Law Enforcement", trafiła do znajomych z branży i współpracowników. Był początek 1985 roku. Po niecałym miesiącu duet otrzymał dwie oferty. Pierwsza była od Atlantic Releasing, druga od Orion Pictures, w którego siedzibie producent nie był przekonany co do tonu, jednak podobała mu się satyra w scenariuszu. Jon Davison, mający na swoim koncie wiele filmów uznał, że scenariusz ma potencjał, jednak potrzebuje kilku zmian. Podczas spotkania przedstawił swoją wizję, powołując się na filmy, konkretnie styl „Brudnego Harry'ego" i aktorstwo Clinta, nadające postaci głównego bohatera sznytu prawdziwego twardziela. Kolejnym przykładem była druga część filmu „Mad Max". Cała trójka zgodziła się, szefostwo Orion dało zielone światło, Neumeier i Miner zabrali się za poprawki do scenariusza, za który otrzymali kilka tysięcy dolarów, natomiast za drugą wersję otrzymali łącznie dwadzieścia pięć tysięcy. Nowy scenariusz został zaakceptowany, choć producenci zastanawiali się nad zmianą miasta. Neumeier zaprotestował, tłumacząc, że

celowo wybrał Detroit ze względu na upadającą branżę motoryzacyjną. Jednak jedna zmiana została uwzględniona, połączenie dwóch „złych" w filmie jako partnerów zbrodni na mieście i jego mieszkańcach.

Poszukiwania reżysera trwały zaledwie kilka tygodni, Miner chciał wyreżyserować film, jednak szefostwo Orion nie było skłonne powierzyć produkcji za siedem milionów dolarów niesprawdzonej osobie, bez żadnego filmu na koncie. Barbara Boyle zasugerowała na to stanowisko Paula Verhoevena, który zdobył zaufanie wytwórni dwoma filmami, jednak ten po przeczytaniu pierwszej strony scenariusza odrzucił propozycję, twierdząc, że jest okropny. To spowodowało lekkie opóźnienie w produkcji. Barbara, starając się uratować sytuację, wysłała mu ponownie scenariusz z prośbą, aby zagłębił się w kontekst i podteksty. Verhoeven nadal nie był zainteresowany, dopiero jego żona po przeczytaniu skryptu przekonała go do przyjęcia stanowiska reżysera. Nie znając biegle języka angielskiego, Paul przyznał, że umknęła mu cała satyra, jednak po namowie małżonki przeczytał całość i to co zmieniło jego zdanie to scena, w której Murphy jako RoboCop wraca do swego opuszczonego domu i przypomina sobie cząstki poprzedniego życia.

Niedługo po tym Paul spotkał się z Davisonem i Neumeierem, by omówić pewne kwestie. Verhoeven chciał wyreżyserować poważny film, z kolei duet starał się wytłumaczyć mu, jaki ton ich zdaniem powinien on przybrać. W tym celu dali mu kilka komiksów, których bohaterem był Sędzia Dredd, po czym zabrali się do wprowadzania zmian w scenariuszu uwzględniających oczekiwania reżysera. Po kilku nieprzespanych nocach wręczyli mu nowy scenariusz, zawierający kilka zmian, z czego największą był wątek romantyczny pomiędzy Murphym, a jego partnerką Lewis. Verhoeven przeczytał całość i stwierdził, że był w błędzie chcąc zmian, po czym wrócono do drugiej wersji scenariusza i nadania całości tonu komiksu, jakiego chcieli Davison i Neumeier.

Poszukiwania aktora mającego się wcielić zarówno w rolę Alexa Murphy'ego jak i tytułowego RoboCopa trwały przeszło osiem miesięcy. Na liście byli Arnold Schwarzenegger, Michael Ironside, Rutger Hauer, Tom Berenger, Armand Assante, Keith Carradine oraz James Remar. Szefostwo Orion faworyzowało Arnolda, gwiazdę ich sukcesu kinowego w postaci Terminatora, jednak on, podobnie jak kilku innych aktorów z listy, był zbyt potężnych rozmiarów, by wyglądać odpowiednio w kostiumie. Obawiano się, że Schwarzenegger będzie wyglądał jak maskotka Michelin w przebraniu, natomiast bez przebrania mógłby być za bardzo kojarzony ze swoją ostatnią rolą. Inni aktorzy nie byli zbyt chętni, szczególnie gdy dowiedzieli się, że ich twarz będzie zasłonięta przez większość filmu. W jednym z wywiadów Davison przyznał, że Peter Weller był jedynym aktorem, który chciał zagrać tytułową rolę. Niższe wynagrodzenie, jakiego oczekiwał, także pomogło w wyborze do tej roli, podobnie jak smukła postura oraz publika, jaką był w stanie ściągnąć. Verhoeven twierdzi, że wybrał go ze względu na jego szczękę. Weller spędził kilka miesięcy współpracując z mimem, nad ruchem i zachowaniem tytułowego mechanicznego superglin. Czekając na ukończenie kostiumu, ubrany w uniform do amerykańskiego footballu, trenował ruchy i zachowania. RoboCop poruszał się jak wąż, zwinnie i płynnie, ale w nieludzki sposób. Gdy ostatecznie kostium został ukończony i po raz pierwszy przymierzony, okazało się, że jest zbyt ciężki i zbyt ograniczający ruchy by uzyskać planowany przez Wellera efekt. W praktyce Peter wziął poprawkę na ograniczenia i nadał RoboCopowi powolny, sztuczny, niekompletny wręcz styl poruszania się, trochę jakby niemowlaka, który jeszcze nie do końca opanował chodzenie. Co ciekawsze Weller, miał okazję pojawić się w kontynuacji King Konga („King Kong żyje" z 1986 roku), jednak zdecydował się na RoboCopa na wieść o tym, że reżyserem będzie Verhoeven.

Rola partnerki pierwotnie przypadła Stephanie Zimbalist, jednak ta, z powodu konfliktu z serią telewizyjną „Remington Steele", zrezygnowała z roli. Na jej zastępstwo została wybrana Nancy Allen, która uważała, że tytuł filmu jest tragiczny, jednak scenariusz ją zaintrygował. Przed rozpoczęciem zdjęć Nancy miała długie blond włosy, jednak musiała je obciąć, gdyż Verhoeven chciał, aby postać ta nie była postrzegana jako obiekt seksualności. W ramach przygotowań do roli Nancy przeszła szkolenie w akademii policyjnej oraz radziła się swego ojca, który był porucznikiem w policji. Verhoeven zachęcił ją do bycia bardziej twardą i przybrania na wadze, co uczyniła rzucając palenie. Obsadę zamknął Ronny Cox, znany głównie z ról telewizyjnych. Na przesłuchaniu stwierdził, że chyba nie nadaje się do innych ról niż pozytywne, dobre postacie, co paradoksalnie było powodem do powierzenia mu roli „głównego złego" – Dicka Jonesa. Cox przyznał, że granie „złego" dało mu „gazylion razy więcej frajdy niż granie dobrych postaci". Doświadczenie to pomogło mu podobno w zdobyciu wielu przyszłych ról.

Zdjęcia ruszyły w sierpniu 1986 roku, ze wstępnym nakładem finansowym zamykającym się w 11 milionach dolarów. Verhoeven chciał mieć na planie człowieka odpowiedzialnego za produkcję Łowcy Androidów – Lawrence'a G. Paulla, jednak Davison powiedział mu, że może mieć albo znakomitego producenta albo znakomity kostium RoboCopa – musi wybrać jedną z opcji, nie ma szans na obie. Praktycznie całość została nakręcona w Dallas, z kilkoma scenami w Las Colinas i Pittsburgu. Detroit odpadło, gdyż nie miało tego czego wymagał film – wrażenia przyszłości z wieloma wysokimi budynkami, dodatkowym powodem były koszty, konkretnie związek, który dyktował stawki dla produkcji w tym mieście. Zdjęcia szły gładko, jednak w pewnym momencie było wiadomo, że będzie potrzeba więcej materiału, na co szefostwo Orion zareagowało niespecjalnie pozytywnie. Mimo to zwiększyli czas produkcyjny oraz nakład finansowy do trzynastu milionów dolarów. Było to pomocne, gdyż kostium nie był gotowy do momentu aż zostały nakręcone praktycznie wszystkie sceny, które go nie wymagały. Gdy ten w końcu trafił na plan pojawiły się problemy z dopasowaniem i komfortem aktora, doszło do starcia Petera Wellera z reżyserem, co podobno

prawie zakończyło się jego zwolnieniem. Lance Henriksen miał go zastąpić, jednak kostium był zrobiony pod wymiary Wellera, więc starano się złagodzić sytuację i sprawić, by aktor pogodził się z reżyserem. Ostatecznie udało się i Peter był na planie regularnie, mimo niesprzyjających warunków. Pomijając kwestie wykonania kostiumu, pogoda sprawiła, że stracił sporo kilogramów, prawie jeden kilogram na jeden dzień zdjęciowy. Z kolei Verhoeven z powodu stresu zaczął cierpieć na problemy ze snem, które zaczął leczyć lekami, w efekcie sporo czasu reżyserował „pod wpływem". Pokazywał, jak powinno być zagranych wiele scen, ale dawał także pełne pole do improwizowania, mając przekonanie, że da to interesujące efekty. Faktycznie dało, scena, w której Clarence Boddicker (Kurtwood Smith) zostawia gumę do żucia na tabliczce sekretarki czy pluje krwią na komisariacie zaraz po tym, gdy RoboCop chce go zamknąć – były improwizowane i zostały w filmie. Podobno na zapytanie „a co jeśli wypluję trochę krwi na biurko komendanta w tej scenie" Smith uzyskał jedynie uśmieszek reżysera. Atmosfera na planie była specyficzna, Verhoeven podobno był emocjonalnie niedostępny przez większość czasu, skupiony na reżyserowaniu i kręceniu kolejnych scen. Smith przyznał, że było dziwnie, jednak nigdy nie zauważył by Verhoeven krzyczał lub atakował aktorów, mimo wielu doniesień, że był agresywny.

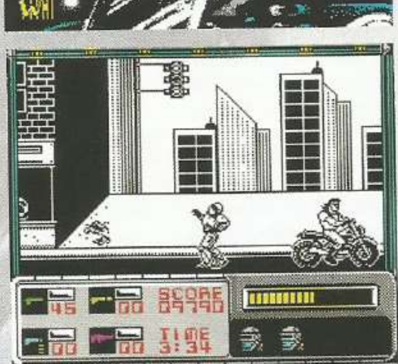
Zamiłowanie do przemocy Verhoevena sprawiło, że pierwsza wersja filmu otrzymała kategorię „X" od Motion Picture Association of America. Z tego powodu wiele scen poszło pod tasak by za podobno jedenastym (wedle reżysera za ósmym) razem otrzymać nieco lżejszą kategorię wiekową „R", pozwalającą już na oglądanie osobom mającym ukończone siedemnaście lat. Jako argument przeciw tej kategorii Verhoeven podał, że przemoc w filmie jest komiczna i surrealistyczna, natomiast cięcia sprawiają, iż przemoc wydaje się bardziej prawdziwa niż w oryginalnych scenach. Przyznał, że jego dzieci śmiały się do rozpuku oglądając wersję pełną (X), natomiast publika, oglądająca wersję po cięciach (R), nie była aż tak rozbawiona.

Promocja filmu była podobno problematyczna, a wedle jednej z osób odpowiedzialnych za marketing: „tytuł był tak głupi, że trudno było go zareklamować dla dorosłych". Podobno kojarzył się ludziom z zabawkami, Goboty czy „Robby the Robot". Jednak wstępna promocja i opinie ludzi mających okazję zobaczyć film przed oficjalną premierą pokazały, że nie ma powodów do obaw, widzowie pozytywnie reagowali na postać jak i samą nazwę – była prosta i mówiąca wszystko. Recenzje były pochlebne i zapewniły masę możliwych cytatów do wykorzystania w zwiastunach i reklamach w prasie. Co ciekawsze film w UK ukazał się w pierwotnej wersji, bez cięć niezbędnych na rynek amerykański. Wedle BBFC komiczny poziom przemocy oraz jasne określenie pomiędzy bohaterem a złoczyńcami nie wymagało cenzury na tym rynku.

Oficjalna premiera w Ameryce miała miejsce 17 lipca 1987 roku. Już podczas pierwszego weekendu RoboCop przekroczył oczekiwania i zarobił osiem milionów dolarów, mimo wyświetlania w zaledwie 1580 kinach. Mimo sporej konkurencji w postaci „Królewny śnieżki i siedmiu krasnoludów" oraz drugiej części „Szczęk", utrzymał pierwsze miejsce na liście przebojów, drugi tydzień przynosząc dodatkowe sześć milionów dolarów. W trzeci weekend było podobnie, dzięki czemu stał się czwartym, najbardziej dochodowym filmem przynosząc kolejne miliony zysku. Kolejne tygodnie były mniej łaskawe, RoboCop stracił pierwsze miejsce, jednak utrzymał się w pierwszej dziesiątce najchętniej oglądanych filmów. Po zakończeniu emisji w kinach Orion łącznie zarobił prawie pięćdziesiąt cztery miliony dolarów.

Sukces był widoczny i jasny dla wszystkich. Wiele firm rzuciło się na licencję, płacąc spore sumy za możliwość wykorzystania wizerunku RoboCopa. Zabawki, komiksy a nawet zupki instant. Reklama klusek, o dźwięcznej nazwie „Nissin UFO Noodles", jest chyba najdziwniejszym co mogło spotkać Robo-Glinę z Detroit. Choć nie powiem, ujęcie, w którym zamiast broni Robo wyciąga pałeczki z schowku w udzie a za chwilkę masa ludzi w kostiumach skanduje „UFO, UFO, UFO…" jest czymś, co każdy powinien zobaczyć. Jednak to działo się już po premierze filmu, natomiast jedna firma „wyczuła" potencjał jeszcze na etapie scenariusza.

W 1988 roku na automatach zadebiutowała „ekranizacja" filmu, pod tym samym tytułem – RoboCop. Jak na tamte czasy przystało, była to typowa rozrywka polegająca na eksterminacji wrogów na ekranie oraz bossie na końcu etapu. Całość działała na zmodyfikowanym silniku Bad Dudes Vs. DragonNinja, gry wydanej tego samego roku. Choć za produkcję było odpowiedzialne Data East, to prawa do marki i stworzenie gry zleciło Ocean Software. Firma miała już doświadczenie jeśli chodziło o licencje filmowe, wcześniej zdobyli prawa do robienia gier na podstawie „Krótkiego spięcia" (ShortCircuit) oraz „Rambo". Gary Bracey, współtwórca gry wspominał, że futurystyczny film akcji ocierający się o klimaty science-fiction z cybernetycznym gliną był idealnym materiałem na grę komputerową. Jako maniak filmowy otrzymywał wiele scenariuszy filmów, które trafiały do produkcji lub rozważano ich wyprodukowanie. Żartując, że był chyba jednym z nielicznych, którzy faktycznie je czytali, po przebiciu się przez scenariusz RoboCopa uznał, że to idealny materiał na adaptację. Masa akcji i postać, która wpasuje się idealnie do cyfrowego świata rozrywki. Czując potencjał, ekipa Ocean szybko zadbała o zdobycie praw, a biorąc pod uwagę wczesny czas – po stosunkowo niskiej cenie.



Paradoksalnie pierwsza wersja gry nie została zrobiona przez żaden z zespołów spod skrzydeł Ocean, a przez Data East. Nikt z wydawnictwa nie miał żadnego wpływu na wygląd ani strukturę gry, a mimo to intro pokazywało ich logo jako producenta, a nie firmę użyczającą licencji. W praktyce Ocean było odpowiedzialne za konwersję automatowej gry na platformy 8-bitowe, robiąc praktycznie te gry od nowa. Automat miał większe możliwości techniczne niż komputery osobiste czy konsole, więc konieczne były cięcia i zmiany, aby upchać to, co stworzyła ekipa Data East, na dyskietkach i kasetach magnetofonowych. Co ciekawe, wersję na NES-a (czyli naszego „Pegasusa") przygotowało też Data East, podczas gdy edycję dla GameBoya tworzyła ekipa Ocean, której pracownicy byli zdania, że przenośna wersja jest lepsza, gdyż odróżniało ją kilka dodatkowych elementów, wprowadzonych by urozmaicić rozgrywkę. Miało to także wpływ na inne konwersje, którym przyświecało stwierdzenie, że zrobienie czystego portu nie będzie ciekawe ani dla twórców, ani dla graczy i trzeba coś dodać.

Wraz z ośmiobitowymi konwersjami oraz zbliżającymi się szesnastobitowymi, RoboCop od Ocean stał się ogromnym sukcesem i przykładem, że gry oparte na licencjach niekoniecznie muszą być crapami żerującymi na marce i sukcesie filmów. Mimo iż wersje domowe nie miały ani grafiki, ani dźwięku wersji automatowej i cierpiały na rozmaite problemy (głównie za sprawą kiepsko kopiowanych romów oraz piractwa na komputery), to były dobrymi grami, a raczej ciekawymi konwersjami, oferując godziny zabawy. Poziom trudności był wysoki i wielu graczy było sfrustrowanych, jednak tak to było w tamtych czasach. Trzeba było „wykuć" na pamięć poszczególne etapy lub mieć głębokie kieszenie, w przypadku wersji na automaty. Jednak nie ma co się oszukiwać, gdyby nie Data East i wizyty na planie zdjęciowym oraz wysoka jakość automatowej gry, RoboCop byłby kolejną, marną próbą przeniesienia filmu do świata interaktywnej rozrywki. W myśl zasady sukces ma wielu ojców, tak i RoboCop, zawdzięcza wszystko pracy wielu ludzi oraz kilku czujnych inwestorów. □

HANNA-BARBERA

GENERAL MOTORS ANIMACJI CZY ILUSTROWANE RADIO?

Wbrew temu, co wielu z nas brało za pewnik, nazwa studia stojącego za największymi animowanymi hitami dzieciństwa połowy świata, nie była hołdem dla Pani Hani z domu Barbera. Hanna-Barbera to wypadkowa nazwisk dwóch osób, skrajnie różniących się od siebie i pewnie dlatego tak dobrze działających jako zespół, przyjaciół:

WILLIAMA HANNY (BILLA) i JOSEPHA BARBERY (JOE).

KACPER ADAMUS

Jesse M. Kowalski (przez 18 lat był dyrektorem ds. wystaw w Muzeum Andy'ego Warhola) w doskonałym artykule pt. „Hanna-Barbera. Architekci sobotniego poranka" poetycko ilustruje odmienność rysowników: „Podobnie jak duet kotka i myszki, który uczynił ich sławnymi, William Hanna i Joseph Barbera nie mogli być bardziej różni. William Hanna był nieśmiałym skautem [...] urodzonym i wychowanym na południowym zachodzie Ameryki. Joseph Barbera – uprzejmym i towarzyskim synem sycylijskich imigrantów wychowanym na Brooklynie". Tony Benedykt (pracował i dla Disneya, i dla wczesnego Hanna-Barbera) wspomina zaś, że gdy Bill miał białego Lincolna Continentala, Joe woził się lśniącym, nowym czarnym Cadillackiem w szytym na miarę garniturze, ze spinkami opatrzonymi inicjałami właściciela. Chodzące antagonizmy. Co ich zatem łączyło? Trudno o bardziej sztampową odpowiedź, ale najwidoczniej były to pasja i talent, które sprawiły, że gdziekolwiek się pojawiali, wywierali wpływ. Niczym magnesy poruszające się po pełnym opiłków blacie. „Od epoki kamiennej, do ery kosmicznej, od czasów największej oglądalności, do sobotnich poranków, syndykacji i telewizji kablowej, postacie, które stworzyli [...] są nie tylko animowanymi supergwiazdami, ale także niezwykle kochaną częścią amerykańskiej kultury" (Barry Meyer, prezes Warner Bros. w latach 1999-2013).

PIERWSZE SZKICE I ZABAWA W KOTKA I MYSZKĘ

Kiedy bohaterowie artykułu rozpoczynali swoją przygodę z ołówkiem i stołem kreślarskim, w najlepsze trwał okres, który określano mianem „złotego wieku amerykańskiej animacji".

▲ Duet, któremu praktycznie każdy z nas zawdzięcza godziny spędzone przed telewizorem. Sam byłem swego czasu zdziwiony, że za moje dzieciństwo nie odpowiada mityczna Pani Hania B., tylko dwóch z facjaty do bólu amerykańskich jegomościów.

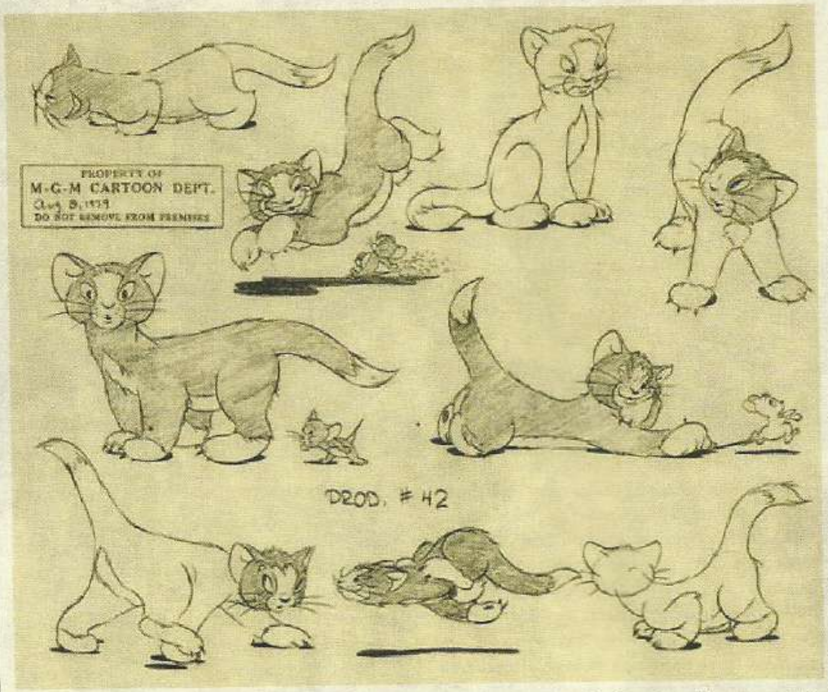
Rozpoczął go proces popularyzacji udźwiękowionych kreskówek, a zakończyły lata 60. Myszka Mickey, Donald, Duffy, Bugs, Droopy, Betty Boop – to tylko niektóre z dzieci czasów definiujących sztukę tworzenia rysunku za oceanem. Nastrój w branży był hurraoptymistyczny. W takiej aurze w 1937 r. na korytarzu wytwórni MGM (Metro-Goldwyn-Mayer) poznali się Hanna i Barbera. To spotkanie rozpoczęło szybko ewoluującą w przyjaźń współpracę, która trwała ponad sześć dekad. A niewiele brakowało, by historia potoczyła się zupełnie innym torem – kiedy młody Barbera zobaczył wyreżyserowaną i wyprodukowaną przez Disneya przełomową animację „The Skeleton Dance" napisał do samego wielkiego Walta list, dorzucając do koperty swój rysunek Myszki Mickey. Ku swojemu zdziwieniu dostał odpowiedź, wedle której ten z kreskówki miał być niedługo w Nowym Jorku i odezwać się do Barbery. Słuchawka telefonu jednak nigdy nie zeskoczyła z widełek. „Gdyby zadzwonił, pewnie byłbym dziś jednym z wielu rysowników w dużej firmie a tak stworzyłem własne imperium animacji." – po latach Barbera nie krył zadowolenia. Wróćmy zatem do roku 1937. „Joe Barbera i ja wkrótce znaleźliśmy się naprzeciwko siebie w dziale fabularnym" (Bill Hanna). Kwestią czasu było, aż pierwszy z nich, wychodzący zwykle przed szereg, zapyta znudzonym głosem: „Hej, czemu sami nie stworzymy własnej kreskówki?". Postawili na proste środki narracyjne, czyli slapstickową klasykę – wykorzystanie odwiecznego konfliktu między pewnymi gatunkami zwierząt. „W chwili, gdy zobaczysz kota i mysz na ekranie, wiesz, że to komedia" (Joe Barbera). Tom i Jerry... wróć, Jasper i Jinx, bo ikoniczne imiona para otrzy-

miała dopiero w drugiej animacji, zadebiutowali w 1940 r. Bill animował, Joe zajmował się opowieścią i kwestiami produkcyjnymi. Efekt? „Puss Gets the Boot" („Kot dostaje lupnia") okazało się krytycznym i finansowym sukcesem a nawet otrzymało nominację do Oscara. Duet (zarówno Hanna-Barbera, jak i Tom-Jerry) zaczął z wysokiego C i ani myślał zwalniać tempa. W 1955 r. Bill i Joe zostali szefami animacji MGM a już dwa lata później... stracili pracę? Co? Widzicie, MGM zdecydowało się zamknąć oddział zajmujący się animacją. To tutaj tak naprawdę rozpoczyna się dla nas pełnoprawna opowieść. Panowie zdecydowali się pójść na swoje i otworzyć własne studio. Nazwali je, słusznie nieskromnie, od swoich nazwisk. Rzut monetą zadecydował o pierwszeństwie. Tak oto rodzi się HB Enterprises szybko przemianowane na Hanna-Barbera Productions.

YABBA DABBA DOO!, CZYLI EKSPLOZJA „TANIEJ" KREATYWNOŚCI

Kosmicznym zrządzeniem losu liczby będą ważne w tym podrozdziale. Zacznijmy od szczęśliwej siódemki. Nowy rozdział w historii Billa Hanny i Joe Barbery, czyli symboliczne pójście na swoje (choć oczywiście oplątane biznesowymi łańcuchami, zarządami, procentami udziałów, finansowaniem i resztą rzeczy, na które brakłoby znaków, a które do najciekawszych z naszej perspektywy nie należą) miało miejsce 07.07.1957 r. Jeżeli szukać znaków, to tu znajdziemy pierwszy z nich. Najwidoczniej numerologiczna magia zadziałała, bo właściwie od samych początków możemy mówić o paśmie sukcesów. Pierwszy telewizyjny program animowany, ciepło przyjęty „The Ruff and Reddy Show" miał swoją premierę 14 grudnia (dzień moich urodzin, kolejna ciekawa data, choć ważna pewnie tylko dla mnie) 1957 r. Już w 1958 r. Hanna-Barbera zrzuciło bombę. Mowa o „The Huckleberry Hound Show" („Pies Huckleberry"). Programie składającym się z trzech segmentów (z Psem Huckleberry, z Misiem Yogi, który na fali popularności dostał szybko własną serią oraz z Pixie, Dixie i Mr. Jinks). Omawiany tytuł jako pierwsza w historii produkcja animowana otrzymała nagrodę Emmy (w 1960 r.). A kreatywny duet dopiero się rozkręcał. Początek lat sześćdziesiątych to przecież narodziny bodajże najważniejszej kreskówki ery Kennedy'ego – mowa oczywiście o „Flintstonach". Ale zanim dojdziemy do rubasznego, choć odrobinę antypatycznego Freda i prostolinijnego, acz uroczego Barneya poświęćmy chwilę ich... krawatom i zbyt szerokim kołnierzom? O czym bredzę? Spieszę z wyjaśnieniem.

By zrozumieć fenomen kreskówek spod szyldu Hanna-Barbera musimy uświadomić sobie fakt, że tworzenie filmu animowanego nie było wówczas procesem szybkim i tanim. Barbera wspomina, że podczas pracy dla MGM budżet króciutkiej produkcji opiewał nawet na kwotę kilkudziesięciu tysięcy dolarów. Przy czym zaznaczmy, że w dajmy na to 1950 r. jeden dolar amerykański był wart 11 dzisiejszych. Mówimy zatem



▲ Pierwsze szkice koncepcyjne z 1939 r. Jeszcze mało tu uwielbianego (bądź znienawidzonego, zależy komu kibicowaliśmy) kota Toma. Zajrzyjcie na portal firstversions.com, to kopalnia informacji o tym, jak zmieniały się skamieniałe już w naszych umysłach prezentacje legend popkultury.

o bajońskich sumach. Po odejściu na swoje sytuacja dla Billa i Joe diametralnie się zmieniła. Musieli zacząć grać kartami o wiele słabszymi niż dotychczas i szybko wymyślić taktykę, jak mimo to wciąż wygrywać. „Zamiast 45 000 $ na pięć minut [animacji] jak w MGM, dostaliśmy 2 700 $. Kiedy po raz pierwszy sprzedawaliśmy Ruffa i Reddy'ego, Bill i ja zarabialiśmy po 40 dolców tygodniowo" – wspomina Barbera. Oczywistym było, że próba pracy w ten sam sposób, co dotychczas, tyle że z finansową kroplówką, przez którą ledwo co kapało, to najszybsza droga do katastrofy. Tak oto narodził się pomysł na „animację ograniczoną". Złośliwiec, którym nie jestem, powiedziałby, że przypomina ona taktykę: „tak robić, by się nie narobić a zarobić". Skoro typowy, siedmiominutowy film wymagał 14 tysięcy rysunków, Hanna-Barbera ograniczyło tę ilość do 2000. Jak? Poprzez minimalny ruch postaci, statyczne tła i podzielenie bohaterów na segmenty. Tu właśnie na scenę wchodzą wspomniane kołnierze i krawaty. „Jeśli spojrzysz na wielu najpopularniejszych bohaterów Hanna-Barbera – Freda Flintstone'a, Misia Yogi i Scooby-Doo – zobaczysz, że noszą krawat lub mają wydatny kołnierzyk. Oznaczało to, że ciało mogło pozostać statyczne, gdy postać mówiła, a artyści musieli jedynie ponownie narysować jej twarz w każdej klatce" (Mark Savage, BBC News). Sprytne, prawda? Ograniczało koszta, nakład pracy, pozwalało zwiększyć tempo wypuszczania kolejnych epizodów. Studio nazywano nawet swego czasu „General Motors animacji", przyrównując pracę rysowników do taśmowej produkcji. Coś w tym jest, bo ciągła optymaliza-

cja faktycznie w jakiś sposób wpisuje się w DNA Hanna-Barbera. Tam, gdzie Disney oferował 24 klatki na sekundę, opisywanej wytwórni wystarczało 12 lub 8. Wszystko w imię redukcji kosztów i podkręcenia tempa. Oczywiście krzywdzącym byłoby postawienie tutaj kropki. Warto dodać, że tam, gdzie nie można było zauroczyć odbiorcy akcją i żywą animacją, trzeba było utrzymać jego uwagę czymś innym. Dlatego bajki od Hanna-Barbera słyną z ciętego humoru, świetnych dialogów i przemyślanych charakterów. Wiecie, czego się nie „dowygląda", to się „dopowie". Skomplikowany wizualnie slapstick często zastępowano słownym humorem. Niektórzy nawet z tego powodu określali dzieła wytwórni pogardliwym terminem: „ilustrowane radio". Sam Disney, widząc różnicę w poziomie zaawansowania technik animacji, nie traktował Hanna-Barbera jako poważnej konkurencji. Celował w prestiżowy sektor kinowy, pozwalając taplać się w telewizyjnym błocie pośledniejszym twórcom. Tylko, że o ile w latach 50. pudełko z ruchomymi obrazkami znajdowało się w jednym domostwie na dziesięć, tak już w latach 60. posiadało je dziewięć na dziesięć rodzin. A animacja ograniczona, pozwalająca taśmowo dostarczać rozrywkę w równych interwałach wydawała się idealnie wpisywać w potrzeby rynku rozrywkowego. Do tego, nieco paradoksalnie, cięcia budżetowe wymagały od twórców kreatywności, eksperymentowania i ostatecznie to właśnie one pchnęły całą branżę do przodu. „To, że ograniczona animacja kosztowała znacznie mniej niż pełna animacja, nie wiązało się ze spadkiem jakości kreskówek, gdyż to w innych obszarach

potrzeba było większej ilości wysiłku. Scenariusz musiał być o wiele lepiej napisany, gagi zabawniejsze, operator bardziej kreatywny, efekty dźwiękowe wyrazistsze. Przedkładając postacie i historię nad wizualny aspekt animacji jeden z „Dziewięciu Starców" (legendarnego zespołu Disneya), Ward Kimball, zauważył: „Ograniczona animacja może być najlepszym sposobem na przedstawienie humorystycznego konceptu". – pisze Jesse M. Kowalski. I tak oto wracamy do „Flinstonów" (Ufff, cóż to była za dygresja). Gagi, świetna chemia między postaciami, wyraziste charaktery plus dobre scenopisarstwo wymuszone cięciem kosztów. Musiało się udać. I udało, choć Joe Barbera przez aż 8 tygodni prezentował przeróżnym szychom (jeżdżąc od Nowego Jorku po Chicago) program, zanim ktokolwiek zdecydował się go kupić. Sama praca nad koncepcją kreskówki też nie była łatwa. Przed tym, jak zdecydowano się na jaskiniowców brano pod uwagę pielgrzymów, chłopów, Rzymian czy rdzennych Amerykanów. Studio postanowiło stworzyć program dla nieco starszego widza, inspirując się niezwykle popularnym w Stanach „The Honeymooners". Jeżeli zatem w rubasznym i nieco opryskliwym oraz zbyt pewnym siebie Fredzie dostrzegacie Karola z Miodowych lat, a gamoniowaty, choć dobroduszny Barney przypomina wam nieco Norka, to skojarzenia są jak najbardziej na miejscu – materiał źródłowy jest wszak ten sam. „Flinstonowie" wzięli z aktorskiej inspiracji tyle, że groził im nawet pozew sądowy, jednak ostatecznie zrezygnowano z jakiejkolwiek prawnej konfrontacji. Jako ciekawostkę dodam, że początkowo zdecydowano się nawet zatrudnić do pracy przy jaskiniowcach ludzi piszących odcinki do „The Honeymooners" lecz szybko okazało się, że specyfika pracy przy serialu animowanym a aktorskim to dwie różne pary kaloszy. „Sprowadziłem pisarza z „The Honeymooners". Zapłaciłem mu trzy tysiące dolarów. Był okropny" – nie powstrzymywał się Barbera. Mimo pierwszych dość chłodnych opinii od krytyków „Flinstonowie" odnieśli ostatecznie spektakularny sukces (jeden z 20 najpopularniejszych programów telewizyjnych sezonu 60-61) i wywarli niebagatelny wpływ na miejsce animacji w kulturze popularnej. Była to pierwsza kreskówka w historii, przedstawiająca dwie osoby płci przeciwnej kładące się do jednego łóżka, zaś słynny okrzyk Yabba Dabba Doo! wszedł do języka potocznego na całym świecie. Zdecydowano się kuć żelazo póki gorące – skoro mamy już jaskiniowców, korzystających w wykoślawionej wersji współczesnej technologii, obróćmy ten koncept do góry nogami. Tak oto w 1962 r. powstali „Jetsonowie". Futurystyczna opera mydlana, która niestety przez nietrafiony czas emisji nie wzbudziła tak dużego zainteresowania, co jej włochaci protoplaści. Mimo to twórcy darzą ją do dziś sentymentem. „To była rodzinna komedia, wypełniona codziennymi sytuacjami i problemami, którą upiększyliśmy sztuczkami i wynalazkami. Nasze historie tak bardzo kontrastowały z wieloma kreskówkami, które zdawały się ciągiem destrukcji i wybuchów przez solidne pół godziny" – wspominał Barbera a animator Eisenberg dodawał: „Nie byliśmy związani żadnymi szczególnymi zasadami... uwielbiałem projektować tła dla „Jetsonów".

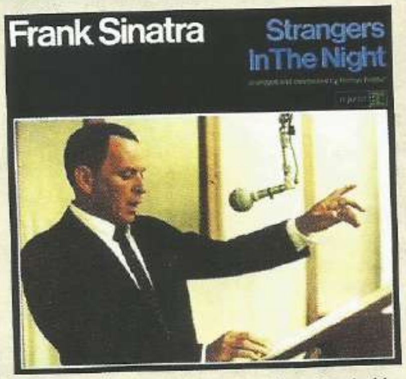
▲ Wywrócenie konceptu z „Flinstonów" do góry nogami niestety nie przyniosło oczekiwanego sukcesu. A przynajmniej nie taki, jaki wymarzyli sobie włodarze wytwórni. A szkoda, bo kreskówka broni się po latach.

▲ Komiczne przedstawienie lat prosperity amerykańskich suburbiów. Cuda techniki użytkowej napędzane siłą mięśni bądź niewolniczą pracą wszelkiego rodzaju dinozaurów. Dla małego Kacpra to połączenie prehistorycznych gadów z amerykańskim światem, który nawet w jaskiniowej wersji wydawał się bardziej „do przodu" niż szara papa zza okna było doświadczeniem niemalże transcendentnym.

SCOOBY-DOO, SINATRA, NIXON I KONFLIKT POKOLEŃ

Lata 60. leciały, ramówka przyjmowała, trawiła i wypluwała kolejne kreskówki, jednak niczego na skalę „Flinstonów" nie udało się wyprodukować. Aż nadszedł ostatni rok dekady a wraz z nim paczka dzieciaków i pocieszny, strachliwy dog niemiecki. Geneza „Scooby-Doo, gdzie jesteś?" wiąże się z zarzutami, że bajki sobotniego poranka od Hanna-Barbera stają się coraz bardziej niepokojące i brutalne. Dlatego postanowiono zrobić coś odwracającego ten trend. Animację, która uspokaja pociechy, obiecując, że za każdym nocnym koszmarem i potworem spod łóżka stoi coś tak naprawdę niegroźnego i racjonalnego. Znane dziś na cały świat imię psiaka zrodziło się ponoć (choć niektórzy zaprzeczają tej nośnej anegdocie) w głowie Freda Silvermana (dyrektor telewizyjny i producent), kiedy to w trakcie lotu w piosence Franka Sinatry pt. „Stranger in the Night" usłyszał wstawkę: „dooby-dooby-doo". Na tyle to urocze, że wolę wierzyć w prawdziwość tej branżowej opowiastki. Co do samej kreskówki, intrygujące jest to, jak (świadomie czy po prostu w wyniku oddziaływania epoki) serial obok prościutkich zabawnych kryminalnych zagadek przemyca opis czasów, w których go tworzono i rodzące się wówczas antagonizmy. Era Nixona, konflikt wietnamski, rewolucja obyczajowa – jeszcze nigdy dotychczas młodzi nie byli tak podzieleni. Pokolenie wchodzące w dorosłość na przełomie wczesnych lat 60. różniło się diametralnie od tego osiągającego prawa wy-

borcze na przełomie lat 60./70. Widać to w serialu. Dojrzali i przeseksualizowani Fred i Daphne, a niejednoznaczna seksualnie, geekowska Velma i hipisowski Kudłaty na wiecznym gastro. Christopher Orr (krytyk filmowy, The Atlantic) celnie zauważa: „Czy jest lepszy sposób na zabawę podskórnie odczuwalnymi napięciami kulturowymi późnych lat 60. i wczesnych 70., niż zestawienie dwóch granicznych odmieńców w postaci Velmy i Kudłatego, którzy być może trochę eksperymentują z seksualnością i narkotykami, z dwoma dorosłymi odpowiednikami w postaci bardziej konwencjonalnych bohaterów: Freda i Daphne [...]. Nawet hasło: „Wszystko by mi się udało, gdyby nie wy, wścibskie dzieciaki!" brzmi jak coś, co mógłby powiedzieć Richard Nixon". Być może właśnie tu (i w archetypicznej konstrukcji postaci, których DNA możemy odnaleźć dziś w każdym kinowym slasherze), a nie w prostych jak budowa cepa intrygach tkwi ponadczasowość tej kreskówki. Chyba, że to znów moja nadinterpretacja, do których mam tendencje? Scooby-Doo i ferajna okazały się w każdym razie wielkim sukcesem. Lata 70. były dla Hanna-Barbera tłuste. W 1973 r. studio odpowiadało za 65% treści sobotniego poranka. Popyt powoli zaczął przewyższać możliwości podażowe studia, więc (podobnie jak w przypadku wynalezienia animacji planowanej) trzeba było dostosować taktykę produkcyjną i wydawniczą do czasów. Kombinowano z implementacją technologii Scanimate, analogowego systemu animacji komputerowej. Pozwalało to na manipulowanie zeskanowanymi obrazami, zmianami proporcji, rozciąganiem czy wyginaniem rysunkowych obiektów. W 1979 r. Hanna-Barbera rozpoczęła intensywne prace nad technologią pozwalającą na cyfrowe malowanie, co stworzyłoby możliwość zaoszczędzenia masy czasu. Bo ten okazywał się walutą o wiele cenniejszą niż amerykański dolar.



▲ Sinatra ojcem... płochliwego doga niemieckiego? Uwielbiam te pokręcone popkulturowe połączenia.

COŚ SIĘ KOŃCZY, COŚ SIĘ ZACZYNA

Tak jak zmieniający się świat i telewizyjna rewolucja przełomu lat 50. i 60. pozwoliły wytwórni wznieść się na sam szczyt, tak pędząca na złamanie karku kolorowa i wypluwająca popkulturowe arcydzieła z prędkością karabinu maszynowego rzeczywistość ósmej dekady XX w. okazała się nie lada wyzwaniem dla Hanna-Barbera. Bezwzględna dominacja w segmencie programów dla dzieci była właściwie pieśnią dnia wczorajszego, kontrola rynku spadła z 80% do 20%. Mimo to tytan był już zbyt wielki, by upaść. Studio zarabiało gigantyczne pieniądze, nawet 70 mln. rocznie. Lwia część pochodziła ze sprzedaży licencji, niemałą sumkę gwarantowały także zabawki, gadżety, ogółem wszelkiego rodzaju plusz i tani plastik. Znakiem czasów było też rozpoczęcie zlecania pracy przy animacjach studiom spoza granic USA na masową skalę. Po 1982 r. (data strajku animatorów) zainicjowano współpracę z artystami z Australii oraz Azji. Oczywiście ponownie ucierpiała na tym nieco jakość, jednak studio już wiedziało, że nie kreślarską ekwilibrystyką a dobrymi żartami i postaciami karmiony był od zawsze sukces potwora o nazwie Hanna-Barbera.

To nie tak, że lata 80. przyniosły tanie, pozbawione ducha produkcje. Po prostu firma ponownie musiała (i zrobiła to w najlepszy dla siebie sposób) dostosować się do dynamicznie zmieniających się realiów. Zresztą to właśnie w latach 1981-1989 wyprodukowano aż 256 odcinków o wiosce małych niebieskich ludków w białych czapkach i rajtuzach. Uczyniło to „Smerfy" najdłużej emitowanym serialem od Hanna-Barbera (a przy okazji zaowocowało dwiema nagrodami Emmy). Lud miniaturowych żywych archetypów, nazwanych od swoich cech charakteru, powstał w głowie komiksiarza Pierre'a Culliforda (i po francusku nazywał się Les Schtroumpfs... serio). Pewnego dnia Fred Silverman (pamiętamy go z lotu samolotem i miłości do Sinatry) zobaczył swoją córkę, bawiącą się lalką niebieskiego ludzika. Szybko zasugerował nabycie praw do graficznych nowelek w celu wypuszczenia animowanej interpretacji. Oczywiście, jak każdy dobry pomysł i ten musiał być od samego początku torpedowany przez nieprzekonanych ludzi pod krawatem. Jeden z dyrektorów sugerował, by nie ograniczać się do błękitu i użyć wszystkich kolorów tęczy (dziś na wskutek takiej decyzji niejedno forum dyskusyjne popaliłoby łącza). Inny z decydentów nienawidził idei smerfnego królestwa tak bardzo, że Barbera musiał przez rok latać do biura NBC i przekonywać szefa produkcji rozrywkowych, Brandona Tartikoffa, do utrzymania na antenie serialu. Opłaciło się, bo dziś Gargamel, Klakier i resz-

▼ Na opakowaniu obietnica prostych, uspokajających gawiedź kryminalnych zagadek. Po zdrapaniu sreberka? Konflikt pokoleń ery Nixona i kryzysu wietnamskiego.

POWSPOMINAJMY, CZYLI PRYWATNY RANKING **7 NAJLEPSZYCH KRESKÓWEK OD HANNA-BARBERA**

7. „KOCIA FERAJNA". Mimo iż wielkiego sukcesu nie osiągnęła, osobiście darzę ją wielkim sentymentem. Moja wielka miłość do układania puzzli rozpoczęła się właśnie od zestawu z szemranymi futrzakami, który zdarłem do żywej tektury. Plus to wylewające się z ekranu cwaniactwo.

6. „MIŚ YOGI". Pocieszny niedźwiedź z parku przypominającego do złudzenia Yellowstone (tutaj Jellystone), którego niemalże jedynym życiowym celem była kradzież koszyków piknikowych. Komedia pisze się sama.

5. „TOM I JERRY". Ciężej o coś bardziej klasycznego, niż odwieczny konflikt kota i myszy. Zwierzęce antagonizmy to idealny temat kreskówki. Tu trochę oszukuję, bo animacja rodziła się jeszcze za czasów pracy Hanny i Barbery w MGM, jednak to oni za nią odpowiadają, więc...

4. „JETSONOWIE". Moja miłość do science fiction i ukryte uczucie, którym darzyłem Jane Jetson jako dziecko musiały zagwarantować wysokie miejsce. Szkoda, że serial nie osiągnął aż takiej popularności, na jaką zasługiwał.

3. „SMERFY". Chyba każdy miał w swojej szkole własnego Osiłka, Marudę, Smerfetkę czy Ważniaka (hmmm... u mnie to chyba niestety ja byłem Ważniakiem). Postacie to co prawda naczynia mieszczące tylko jedną cechę charakteru, ale hej, czy komuś to naprawdę przeszkadzało? Liczyła się dobra zabawa.

2. „FLINSTONOWIE". Mało co pamiętam z poszczególnych odcinków, nawet jednej fabułki bym nie przywołał, ale ta barwna, prehistoryczna wariacja na temat ówczesnej technologii robiła niesamowite wrażenie. Kreatywność wystrzeliła w tej produkcji w kosmos i pewnie dlatego mimo siedmiu dych na karku, dalej ma swoje miejsce w popkulturze.

1. „SCOOBY-DOO, GDZIE JESTEŚ?". Dla mnie ta animacja jest niczym dobra piosenka bluesowa. Przewidywalność – oto jej siła. Doskonale wiesz, co przyniesie każdy kolejny takt, więc możesz bez nerwów rozkoszować się horrorowym klimacikiem i wraz z bandą wścibskich dzieciaków próbować domyślić się, kto i w jaki sposób kontroluje te wszystkie wyskakujące zza ekranu zjawy i monstra. Szczytowe osiągnięcie studia.

▲ Chodzące w znienawidzonych przez każde polskie dziecko rajtkach archetypy? Nie brzmi jak przepis na sukces. Wielu tak myślało, Barbera musiał walczyć jak lew o pozostawienie kreskówki na antenie. Opłaciło się.

ta tego niebieskiego, uroczego bajzlu są źródłem nostalgii dla mas. Dam sobie rękę uciąć, że gdy zaintonuję: „Hej, dzieci, jeśli chcecie..." nie będzie osoby, która nie pociągnie tej piosenki w głowie dalej.

W 1991 r. Ted Turner, miliarder mający marzenie uruchomienia stacji karmiącej dziecięce umysły animowanym narkotykiem 24 godziny na dobę, przez siedem dni w tygodniu, wykupił całą bibliotekę produkcji od Hanna-Barbera. Wraz z tytułami innych wytwórni oraz przejętą pół dekady wcześniej bazą kreskówek od MGM stworzył własne imperium. Tak oto powstało Cartoon Network. Ale to już opowieść na zupełnie inny artykuł.

22.03.2001 r. zmarł Hanna. Zupełnie jakby rzut monetą, gwarantujący pierwszeństwo w nazwie firmy, zdeterminował resztę jego życia. Odszedł jako pierwszy z nich, w sędziwym wieku 90 lat. Jego ulubioną postacią z kreskówek był miś Yogi. Wyznał to Michaelowi Mallory'emu, pisarzowi badającemu animację i powojenną popkulturę, cierpiąc już na zaawansowane stadium choroby Alzheimera. Nie dziwi to, kiedy przytoczymy słowa Johna Michaela, aktora (w tym głosowego): „Miś Yogi był bardzo podobny do Joe [Barbery]. A Fred Flinstone był bardzo podobny do Billa [Hanny]. Obaj byli przywiązani do tych osobowości". Wskazanie w trakcie ciężkiej choroby jako ulubionej postaci tej, która przypomina twojego przyjaciela. Da się lepiej podsumować tę trwającą kilkadziesiąt burzliwych lat znajomość? Barbera zmarł 18.12.2006 r. Miał 95 lat. Wraz z nim zakończył się pewien rozdział amerykańskiej animacji. Może niech ten segment zamkną słowa Gordona Hunty (aktora, pisarza, reżysera, człowieka, którego drugim imieniem powinno być słowo „telewizja"). „Siłą Joe było jego człowieczeństwo, umiejętność opowiadania historii i poczucie humoru. Każda kreskówka, którą oglądasz, a na której tkwi logo Hanna-Barbera [...], ma tę energię życiową, żarty, humor – to tak naprawdę mała celebracja życia".

▲ Moja wielka (obok Pocahontas) dziecięca miłość. Widzicie ten wielki futurystyczny kołnierz? Oto jedna ze sztuczek animacji ograniczonej. Oddzielał on głowę postaci od ciała, gdyby zaszła potrzeba animacji tylko jednego z segmentów.

BOGOWIE Z OŁÓWKAMI

Peter Lord, angielski artysta zajmujący się animacją, współzałożyciel mogącego pochwalić się Oscarem (za „Wallace i Gromit: Klątwa królika") studia Aardman Animations wspomina, jak siedząc w kucki przed telewizorem chłonął bajki od Hanna-Barbera: „Stworzyli serię całkowicie zapadających w pamięć komedii. To było niczym przeżycie religijne, zobaczyć program, który był intensywny, hałaśliwy, nowoczesny i – jak mi się wydawało – niesamowicie wyrafinowany". Jeżeli ktoś porównuje rysowane przez ciebie historyjki z mistyczną ekstazą, robisz to lepiej niż dobrze. Do podobnego wniosku dojdziemy schodząc z niebios i zerkając na przyziemne liczby. 300 kreskówkowych serii. 3500 blisko półgodzinnych odcinków. 175 krajów. 45 języków. Plus coś, czego nie da się zmierzyć – ekscytacja milionów szkrabów, które wpatrzone otwartymi szeroko oczyma w telewizor na moment przenosiły się z salonu do światów, które mogły odwiedzić tylko dzięki magii papieru i ołówka. Niezliczona ilość szczerbatych, dziecięcych uśmiechów. A wśród nich i mój. □

nowy numer
atari fan
Atari ST
www.atarifan.pl

FLASHBACK
Konsole
530-577-417
GRY
UŻYTKI
WYNAJEM
KONSOL

K&A plus
Magazyn użytkowników komputerów Commodore
Z pasją o kulturze retro gier komputerowych
▪ recenzje ▪ felietony ▪ tutoriale ▪ dyskusje
▪ demoscena ▪ sztuka ▪ programowanie
▪ wywiady ▪ emulacja ▪ nowości
www.ka-plus.pl
team@ka-plus.pl
Amiga 68k, AmigaOS 4.x, AROS, MorphOS
Plus/4, VIC20, C16, C64, C128

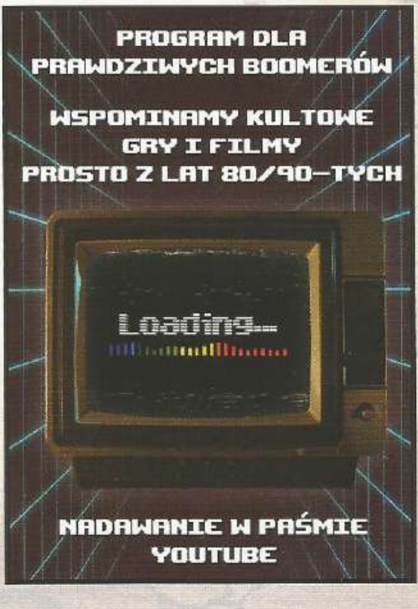
MAGAZYN
PASJONATÓW
STAREJ TECHNIKI
KOMPUTERÓW, GIER
kultura_cyfrowa dziedzictwo_techniczne
PTODT
ZERO KOMERCJI, SAMI PASJONACI
PISZEMY CO CHCEMY
CZEKAMY NA TWOJE TEKSTY
GREL@PTODT.ORG.PL

FAKES FORGE!
Najlepsze fejki
w internecie
Pegasus Mini
tylko w Kuźni!!1
Szukaj
w najbliższej
kafejce
internetowej!
Także na IRCu, ICQ, Twitterze i Instagramie

Muzeum Kaset
Ratujemy kasety,
magnetofony,
magnetowidy i...
WSPOMNIENIA!
WWW.MUZEUMKASET.PL

NORBIT
konsole · gry · akcesoria
Konsole
GRY
akcesoria
SKUP
wymiana
WWW.NORBIT.PL

wciśnij
START
PO GRA DUSZKI
nowy odcinek co miesiąc
na YouTube, Spotify, Google Podcasts, Anchor, Breaker, Pocket Casts, RadioPublic
www.youtube.com/wcisnijstart


PROGRAM DLA
PRAWDZIWYCH BOOMERÓW
WSPOMINAMY KULTOWE
GRY I FILMY
PROSTO Z LAT 80/90-TYCH
Loading...
NADAWANIE W PAŚMIE
YOUTUBE

PEGASUS MINI

LEGENDA KTÓRA NIE POWRÓCIŁA

Są historie, do których wraca się z sentymentem, choć nie zawsze z uśmiechem. Patrząc z perspektywy czasu, taką historią jest dla mnie projekt mikrokonsoli Unicorn, rozpoznawalnej bardziej jako Pegasus mini.

GRZEGORZ SIENKIEWICZ

Właściwie nigdy nigdzie nie opisałem historii niniejszego projektu. Pracując nad nim, bardzo mocno skupiałem się na detalach technicznych, licencyjnych i kosztorysie. Całkowicie na boku pozostawiłem aspekt, który wydawał się tak naturalny, że wydawałoby się, że nie może zawieść... a jednak zawiódł. Ale po kolei...

Młody przedsiębiorca trafia na Tajwan, wyspę znaną z produkcji elektroniki. Kojarzycie taką opowieść? Pewnie tak. Z tym, że mowa tu nie o latach 90., a o roku 2018, kiedy to na skutek nieoczekiwanego splotu wydarzeń, zostałem wysłany do Tajpej w ramach polsko-tajwańskiej misji handlowej, celem pozyskania nowych dostawców komponentów elektronicznych. I poszło mi to nadspodziewanie dobrze, choć wtedy nie miałem jeszcze świadomości, że właśnie nawiązałem kontakt z przyszłymi partnerami, z którymi spróbuję wskrzesić Pegasusa, sprowadzanego, tak jak 30 lat temu, z Tajwanu.

O ile wtedy tej świadomości jeszcze nie miałem, o tyle pojawienie się na rynku Famicoma mini i jego wręcz rozchwytywanie przez konsumentów, podsunęło prosty pomysł – dlaczego by nie zminiaturyzować naszego polskiego Pegasusa? I zaczęło się...

Będąc pasjonatem, kolekcjonerem, dość dobrze osadzonym w świecie 8-bitów, nie potrzeba było wiele czasu abym przeszedł od pomysłu do czynu. Ale jak to zwykle bywa, projekty rodzące się z pasji, zazwyczaj nie mają zaplecza finansowego, a praca nad nimi odbywa się po godzinach. Tak też było w moim przypadku. Jednakże optymizm niósł naprzód!

Pierwszym zadaniem związanym z reaktywacją Pegasusa, było oczywiście nabycie licencji do znaku towarowego, który ku mojemu zdumieniu został zaniechany i przez długie lata pozostawał w rejestrze jako niczyj. Rejestracja przeszła pomyślnie, choć trwała miesiącami...

W międzyczasie nie zamierzałem jednak bezczynnie czekać. Wręcz przeciwnie, pozostałe etapy projektu parły naprzód. I o ile całość bazowała w oparciu o miniaturyzację, to poza zmniejszeniem rozmiaru konsoli, niewiele łączyło projekt Pegasusa mini z Famicomem mini. Ze względów oczywistych nie było moż-

liwe wgranie do pamięci urządzenia trzydziestu bądź innej liczby gier, tak jak zrobiło to Nintendo. Licencje to jedno, ale plan był taki, by można było zagrać we wszystko i po prostu uruchomić każdy tytuł, w który dało się grać na Pegasusie. Stąd też koncepcja oparta została o układ Pi z wejściem na kartę microSD, na którą użytkownik mógł wgrać co tylko zechce. Rozwiązanie to tchnęło także szereg kolejnych, niezwykle użytecznych możliwości, jakimi były: wyjście HDMI, zasilanie 5V (a więc każdą typową ładowarką do telefonu), porty USB, oraz możliwość dostosowania systemu operacyjnego.

Sama płytka Pi nie rozwiązywała jednak wszystkiego, a bynajmniej nie spełniała w pełni wszystkich oryginalnych funkcji znanych z Pegasusa.

Stąd też, w celu uaktywnienia funkcji przycisków zasilania, resetu, a także wyprowadzenia portów USB dla padów, zaprojektowane i wykonane zostało dodatkowe PCB. Co więcej, w rozpędzie szukania maksymalnego podobieństwa do pierwowzoru Pegasusa, pomiędzy portami USB dodany został nawet port DB-9. Wszystko to umożliwiało podpięcie dowolnych padów działających na złączach USB oraz DB-9. Oczywiście Pegasus Mini w komplecie posiadał 2 pady – idealnie odwzorowane, zminiaturyzowane Quick Shooty, które można było odłączać zarówno u nasady pada jak i od frontowego slotu USB konsolki. Funkcjonalność taka pozwalała na opcjonalne zastosowanie dłuższych przewodów, jak również umożliwiała zostawienie odłączonych mini-padów w „kieszonkach" konsoli, podczas używania innych, np. pełnowymiarowych padów.

Zestaw zawierał:

- Mikrokonsolę opartą na układzie Pi z 4-rdzeniowym CPU, z GPU i 512 MB pamięci
- 2 miniaturowe pady Quick Shoot
- kartę micro SD 8 GB
- przewód HDMI oraz przewód zasilający.

Całość zapakowana w starannie wykonane, kartonowe pudełko. System RetroPie, obsługujący minikonsolę, został zmodyfikowany graficznie oraz dźwiękowo na podobieństwo Pegasusa, a także pozbawiony niepotrzebnych komponentów. Wykonane zostały 2 w pełni działające prototypy i... docieramy do punktu, w którym pasja nie wystarczyła.

Wspomniane wcześniej nawiązanie kontaktów z dostawcami na Tajwanie zaowocowało współpracą przy wydawaniu Pegasusa mini. Lub raczej gotowością do wydania, gdyż uruchomienie produkcji było oczywiście kosztowne (słowem, dla mnie nieosiągalne), a sam start produkcji wymagał zamówienia minimum 5000 sztuk konsolek. Na tym etapie wciąż jednak żywiłem optymistyczne przekonanie, że projekt uda się sfinansować poprzez planowane od początku preordery. Cena, w jakiej pojawiły się preordery – 329 PLN – umożliwiała pokrycie wszystkich niezbędnych kosztów, od produkcji, poprzez spedycję, po wszystkie nałożone podatki. Właściwie sprzedaż tych 5000 sztuk nie miała przynieść żadnego profitu. Ich realizacja pozwoliłaby po prostu urzeczywistnić projekt.

Niestety, na tym etapie wszystko utknęło. Pomimo usilnego promowania preorderów w mediach społecznościowych, nie nabrały one spodziewanego rozgłosu, przez co nie udało się zebrać 5000 zamówień, a tym samym wystartować z produkcją. Sytuacja zamknęła się w błędnym kole kiedy to nie istniał fizyczny produkt do zaprezentowania (który byłby najlepszą zachętą do jego zakupu), a który aby powstał, musiał się najpierw sprzedać. Pomijam tu oczywiście działające prototypy, które mimo solidności wykonania, wizualnie nie nadawały się do prezentacji. Płatne reklamy, to element, którym również – z uwagi na budżet – nie mogłem za wiele zdziałać. Wszak samo zrealizowanie prototypów i szereg pobocznych kosztów sprawiło, że cała ta fantazja o wskrzeszeniu konsoli z dzieciństwa zostawiła mnie finansowo na minusie.

Najsmutniejsze jednak jest to, jak wiele osób hejtowało wydanie mini-konsoli. Chwilami odnosiłem wręcz wrażenie, że jak najdotkliwsze upokarzanie tego przedsięwzięcia było celem co poniektórych. Ostatni element realizacji projektu – retro społeczność – w której pokładałem tyle nadziei, zawiodła. I muszę przyznać, że ten moment zmienił moje postrzeganie konsolowej retrokultury w Polsce, bo nie zebranie preorderów to jedno, ale zderzenie się z tak wielką falą nienawiści i toksyczności było naprawdę przykre. W dotkliwy sposób zdałem sobie sprawę jak mała jest garstka prawdziwych pasjonatów i zrozumiałem, że nawet mimo najlepszych chęci i włożenia całego serca w to co się robi, nie warto tego robić. □

R E K L A M A

NIE TYLKO KACZKI

PRZEGLĄD GIER NA PISTOLET ŚWIETLNY

Doświadczenie z Pegasusem nie byłoby kompletne bez zaznajomienia się z kultowym pistoletem świetlnym. Jak działał ten gadżet? I w jakich grach najczęściej pociągaliśmy za spust?

MACIEJ „KOMODO" MARCHEWKA

Wiedzieliście, że pierwowzór legendarnego Duck Hunt pochodzi z lat 30-tych ubiegłego wieku? To właśnie wtedy firma Seeburg wprowadziła na rynek maszynę o nazwie Ray-O-Lite, proponującą uwspółcześniony wariant klasycznej gry festynowej, polegającej na strzelaniu do blaszanych kaczek z pneumatycznej strzelby. W nowej edycji śrut zastępowała jednak całkowicie bezpieczna w użytkowaniu wiązka światła, która załamując się na soczewce przytroczonej do ruchomego modelu kaczki, sygnalizowała trafienie. Na przestrzeni kolejnych dekad pomysł doczekał się przeróżnych wariacji, przełom nadszedł jednak dopiero w 1970 roku, kiedy Nintendo wprowadziło na rynek mobilną wersję tego rozwiązania. Zabawka o nazwie Beam Gun SP umożliwiała umowne strzelanie w dowolny element otoczenia, od którego mogła odbić się wygenerowana przez pistolet wiązka światła.

PROSTE PATENTY DZIAŁAJĄ NAJLEPIEJ

Pomysł bardzo szybko przyjął się również w formie stacjonarnej. W latach 70. w japońskich salonach gier jak grzyby po deszczu wyrastały automaty znane jako Laser Clay Shooting System, umożliwiające graczom strzelanie do wirtualnych rzutków wyświetlanych przez projektor. Jednak idea pistoletu świetlnego w doskonale znanej nam postaci zapoczątkował dopiero w 1984 roku NES Zapper, czyli opcjonalne akcesorium do konsoli Nintendo Entertainment System (NES). To na jego podstawie stworzono podróbkę dołączaną potem do Pegasusa oraz jego licznych klonów. Zasada działania ustrojstwa wydawała się wprost magiczna i dalece wyprzedzająca ówczesną epokę, w istocie jednak działała w oparciu o genialną w swojej prostocie sztuczkę. W chwili pociągnięcia za spust obraz na telewizorze na niemal niedostrzegalny dla oka czas jednej klatki robił się całkowicie czarny, w kolejnej natomiast klatce potencjalne cele zamieniały się w białe pola o kształcie kwadratu. To właśnie te białe punkty światła, poprzedzone ciemnym tłem, nie zaś wyświetlane na ekranie kaczki czy inne cele, faktycznie rozpoznawał pistolet. Wszystko dzięki zamontowanej w lufie światłoczułej soczewce. Jeżeli ta w momencie zainicjowania strzału była wycelowana w któryś z białych kwadratów – gra zaliczała trafienie. O tym, jak prosty był to patent może świadczyć fakt, że w rzeczywistości wcale nie trzeba było celować w telewizor! Wy-

▲ Tak wyglądał Zapper - oryginalny pistolet świetlny do NES-a.

▲ A wiedzieliście, że w Duck Hunt można było zagrać we dwie osoby?

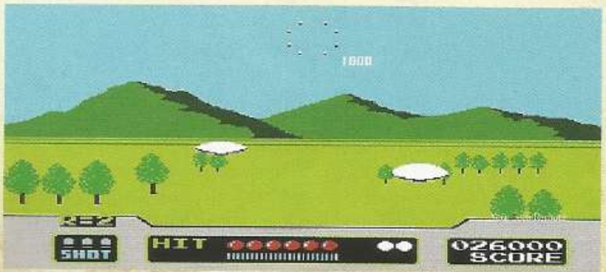
starczyło nakierować soczewkę na dowolne inne źródło światła, choćby zapaloną żarówkę, aby oszukać grę i bezbłędnie trafić w każdy cel wygenerowany przez konsolę. Całe rozwiązanie miało jednak szansę współpracować wyłącznie z wyświetlaczami kineskopowymi, które oprócz silnego światła generowały także promieniowanie podczerwone, dlatego też współczesne ekrany nie są już kompatybilne z leciwymi pistoletami świetlnymi. Skoro nie możemy już fizycznie powrócić do tamtych czasów, powspominajmy chociaż tytuły, przy których najczęściej chwytaliśmy za plastikową broń.

DUCK HUNT
ORYGINALNA DATA WYDANIA: 1984

Może i w tytule artykułu jak byk stoi „Nie tylko Kaczki", ale nie wyobrażam sobie, by zestawienie pegasusowych strzelanin na pistolet świetlny otwierała jakakolwiek inna produkcja. Zasady Duck Hunt były bajecznie proste. Wcielający się w myśliwego gracz miał za zadanie strzelać do wzbijających się z zarośli kaczek – jednej lub dwóch sztuk jednocześnie, w zależności od wybranego trybu zabawy. Wykonanie zadania utrudniał nie tylko wyżyłowany limit czasowy, ale także magazynek wirtualnej strzelby mieszczący raptem 3 pociski. Zarówno sukces jak i porażkę ilustrował wyłaniający się z krzaków pies łowczy, prezentujący ustrzeloną zdobycz lub wyśmiewający nieudolność myśliwego. Każda kolejna runda o poziomie trudności rosnącym wprost proporcjonalnie do szybkości przemieszczania się ptaków po niebie składała się z 10 celów do ustrzelenia. Uzyskanie dostatecznej liczby punktów w danej kolejce otwierało dostęp do następnej. I tak aż do ostatniego, 99 poziomu. Potem jednak nie następowało wyczekiwane szczęśliwe zakończenie i gratulacje dla gracza. Zamiast tego uruchamiała się „runda 0" stanowiąca tzw. kill screen ukręcający łeb całej zabawie z powodu glitcha. W przypadku Duck Hunt błąd objawiał się kaczkami poruszającymi się dosłownie z prędkością światła, co praktycznie uniemożliwiało ich trafienie, a także psem wyśmiewającym gracza bez żadnego powodu. Fajna nagroda za trudy, nie ma co. Choć w dzieciństwie produkcja wydawała się nieskończenie grywalna, trzeba szczerze przyznać, że nawet jak na epokę, jej zawartość była szczególnie uboga, ograniczając się do jednego tylko tła i pojedynczego typu przeciwnika. Ciekawostką pozostaje fakt, że w grze znajdował się ukryty tryb multiplayer. Drugi gracz, podpinający się pod konsolę klasycznym kontrolerem, mógł wcielić się bowiem w kaczkę! Może „ukryty" to nie do końca właściwe słowo, o tym sposobie zabawy wspominała wszak instrukcja załączona do oryginalnego wydania na NES-a, ale jako użytkownicy Pegasusa zwyczajnie nie mogliśmy o tym wiedzieć.

CLAY SHOOTING
ORYGINALNA DATA WYDANIA: 1984

To właściwie nic innego jak konsolowa adaptacja systemu Laser Clay Shooting, zabawiającego Japończyków w połowie lat 70. i bez którego idea strzelania do telewizora mogłaby nigdy nie powstać. Tak naprawdę jednak NES-owy Clay Shooting nie był produkcją autonomiczną, a rap-



tem alternatywnym trybem zabawy w Duck Hunt. W przypadku pegasusowych składanek z rodzaju „1000000 in 1" został on jednak potraktowany jako osobny tytuł, iluzorycznie zwiększający liczbę gier dostępnych na kartridżu której mimo tych tanich sztuczek wciąż sporo brakowało do reklamowanego na etykiecie miliona. Z tego powodu sposób zabawy w żadnym stopniu nie odbiegał od polowania na kaczki, z tą różnicą, że ptaki ustępują tutaj miejsca rzutkom wystrzeliwanym z pierwszego planu w głąb planszy przedstawiającej po prostu puste pole z majaczącymi na horyzoncie górami. Brak postaci pociesznego psa i kaczek z wybałuszonymi gałami odzierał jednak zabawę z dowcipnej atmosfery, w rezultacie Clay Shooting nie mogło pochwalić się równie kultowym statusem.

WILD GUNMAN

ORYGINALNA DATA WYDANIA: 1984

Druga, po Duck Hunt, wizytówka zabawy z plastikową bronią w ręku. No bo kto z nas nie chciał w dzieciństwie zostać kowbojem stającym do pojedynku w samo południe? Zasady gry były nawet prostsze niż w przypadku kaczek. Naprzeciw gracza stawały rozmaite oprychy z dzikiego zachodu, każdy kolejny opisany coraz krótszym czasem potrzebnym mu na dobycie broni. Zamiar oddania strzału sygnalizowali groteskowym błyskiem w oku. Gracz musiał po prostu być od nich szybszy i skutecznie ich trafić zanim oddadzą swój strzał. Naciśnięcie spustu zbyt wcześnie lub zbyt późno odbierało jedno z trzech żyć. Podobnie jak w Duck Hunt, gra oferowała również trudniejszy wariant zabawy, wystawiający przeciwko graczowi dwóch adwersarzy. Był jeszcze trzeci sposób zabawy, w przypadku niektórych pegasusowych składanek potraktowany jako osobny tytuł. Tryb Gang polegał na zręcznościowym odstrzeliwaniu złoczyńców pojawiających się w oknach i drzwiach saloonu. Co ciekawe, podobnie jak Clay Shooting, produkcja bazowała na osobliwym automacie arcade wprowadzonym do salonów gier w 1974 roku. Wersja automatowa była zdecydowanie bardziej zaawansowana technologicznie niż konsolowy odpowiednik, wyświetlając nie tyle grafikę komputerową, co autentyczne nagrania przedstawiające aktorów przebranych za rzezimieszków. W zależności od przebiegu starcia gra odtwarzała jedno z dwóch dostępnych nagrań.

HOGAN'S ALLEY

ORYGINALNA DATA WYDANIA: 1984

Kolejna klasyka od samego Nintendo. W Hogan's Alley gracz mógł wcielić się w policjanta w trakcie treningu strzeleckiego, próbując swoich sił w trzech odmiennych konkurencjach. Pierwsza polegała na strzelaniu do kartonowych postaci przedstawiających zarówno złoczyńców jak i cywili. Trafienie niewinnej postaci lub niedostatecznie szybka reakcja na pojawienie się czarnego charakteru oznaczały skuchę. Drugi rodzaj zabawy miał podobne zasady, z tą różnicą, że za strzelnicę robiła tutaj bardziej złożona miejska zabudowa. Najciekawszy i najbardziej nasta-

wiony na dobre opanowanie pistoletu był jednak tryb Trick Shot polegający na celowaniu w wyrzucane w powietrze puszki. Tutaj nie wystarczyło samo trafienie w cel. Każdą puszkę można było ustrzelić wielokrotnie, zmieniając trajektorię jej lotu w taki sposób, by wpadła do jednej z trzech przegródek opisanych różnymi wartościami punktowymi. A że jednocześnie na ekranie pojawiało się wiele obiektów, zabawa wymagała nie tylko małpiej zręczności, ale i świetnej podzielności uwagi.

GOTHA! THE SPORT!

ORYGINALNA DATA WYDANIA: 1987

Wyprodukowana przez Atlusa strzelanka stanowiła średnio udaną próbę przeniesienia idei paintballa na grunt gier wideo. Niemożliwe do zrealizowania w tamtych czasach zmagania drużynowe zastąpiono więc zabawą w wykradnięcie flagi z wrogiej bazy i przeniesienie jej z powrotem do swojej. Co ważne, oprócz pistoletu świetlnego do zabawy konieczny był również klasyczny kontroler trzymany w drugiej dłoni, służący do przesuwania widoku w prawo i w lewo na całkiem pokaźnych rozmiarów planszy. Gracz musiał uważać na zasoby amunicji, limit czasu oraz przeciwników także starających się zdobyć dla siebie flagę. Choć, jak na epokę, cała zabawa wydawała się złożona, w istocie szybko popadała w rutynę sponsorowaną przez raptem trzy zapętlone rodzaje tła. Co gorsza, w dostępnych na Pegasusie składankach gra starym zwyczajem została rozbita na trzy osobne pozycje. Forest Combat obejmowało lokację w lesie, Snow Fire prezentowało tę zasypaną śniegiem, z kolei planszę miejską nazwano szumnie Lethal Weapon, czyli... „Zabójcza broń". Nie muszę chyba wspominać, że całość nie miała absolutnie nic wspólnego z kinowym przebojem z Melem Gibsonem i Danny Gloverem w rolach głównych. Kreatywna bezczelność piratów nie znała granic.

THE LONE RANGER

ORYGINALNA DATA WYDANIA: 1991

Konsolowa adaptacja telewizyjnej serii o tym samym tytule (u nas znana głównie za sprawą kinowej wersji z Johnym Deppem z 2013 roku, dystrybuowanej pod nazwą „Jeździec znikąd") nie była grą wyłącznie na pistolet, choć opcjonalnie robiła z niego niezły użytek. Gra przez większość

czasu była bowiem eksploracyjną przygodówką w widoku z lotu ptaka, co jakiś czas gruntownie zmieniała jednak perspektywę, na moment stając się klasyczną zręcznościówką 2D lub znów nastawioną na akcję strzelaniną FPP. Choć przygodę można było przejść w całości wyłącznie z pomocą klasycznego kontrolera, pistolet czynił strzelankowe segmenty zabawy zdecydowanie bardziej grywalnymi.

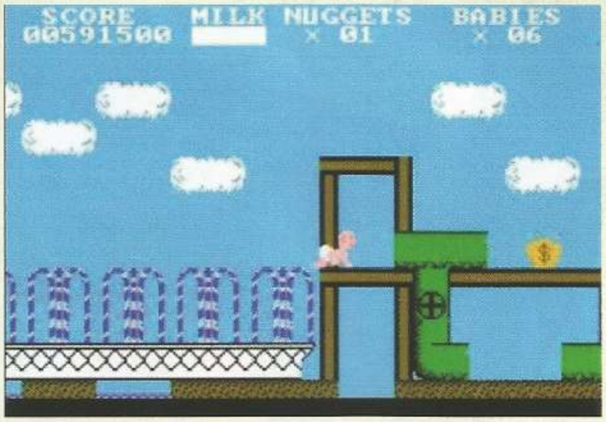
OPERATION WOLF

ORYGINALNA DATA WYDANIA: 1989

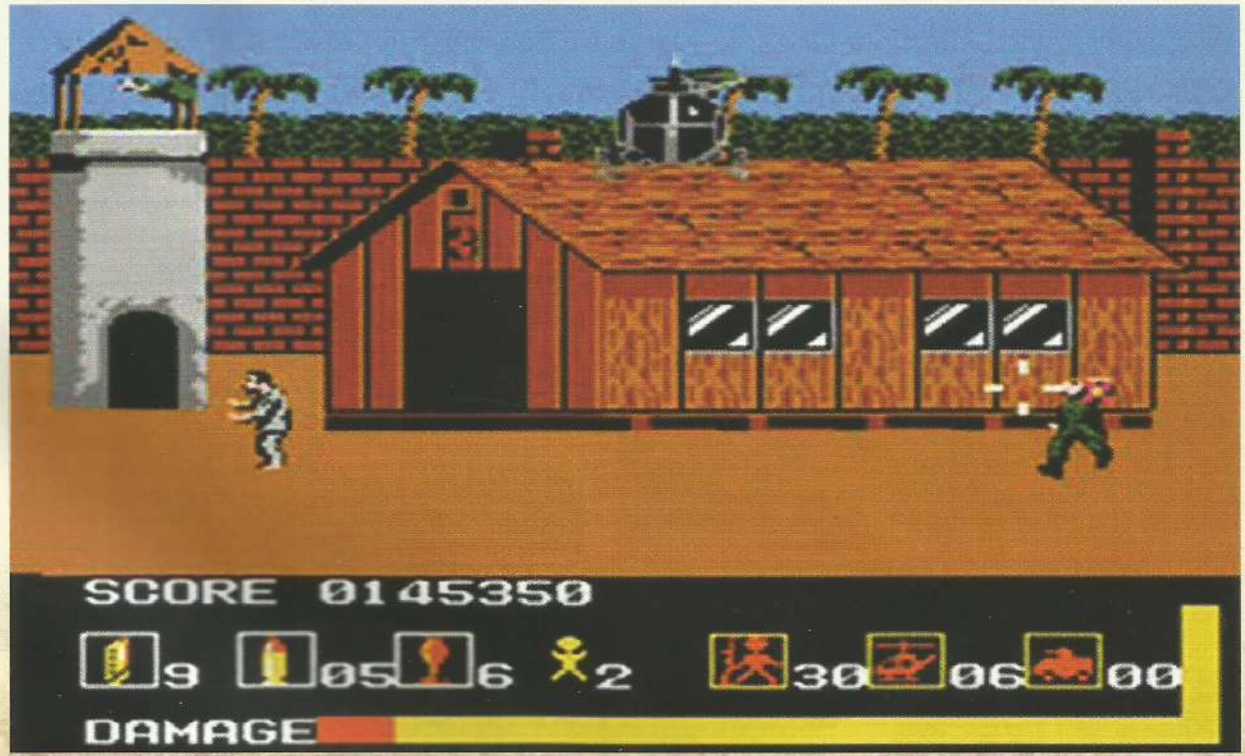
Oryginalna wersja Operation Wolf, wydana w 1987 roku na maszyny arcade, obiła się szerokim echem w growym światku. Została doceniona za świetną oprawę, zróżnicowany arsenał oraz sterowanie. Była jednak także przedmiotem kontrowersji, pozwalała bowiem na przypadkowe odstrzelenie niewinnych postaci, w tym zwierząt, ludności cywilnej, a nawet pielęgniarek ratujących rannych. Dostępna na Pegasusie wersja z grubsza trzymała się tych samych zasad, jednak ze względu na bardziej ubogą grafikę nie była ona równie widowiskowa. Wciąż jest to jednak bodaj najbardziej intensywna strzelanina tamtej ery, po brzegi wypełniona nacierającymi ze wszystkich kierunków piechurami, śmigłowcami i wozami opancerzonymi. Podzieloną na 6 miniscenariuszy kampanię można było przejść za pomocą zwykłego kontrolera, choć rzecz jasna lepszą opcją było skorzystanie z pistoletu.

BABY BOOMER

ORYGINALNA DATA WYDANIA: 1989

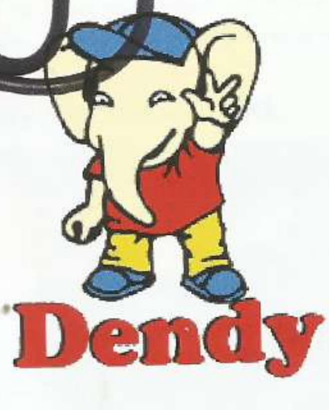


Nawet jak na dzisiejsze standardy pomysł na Baby Boomer wydaje się dość makabryczny. Głównym bohaterem był tutaj bowiem raczkujący niemowlak w pielusze, z bezmyślnym uśmiechem prący przez najeżone wszelkimi pułapkami lokacje, w tym nawiedzony dom, cmentarz pełen żywych trupów i jaskinie z wodospadami lawy. Zadaniem gracza było chronić bezbronnego bobasa, odstrzeliwując nacierające na niego tłumnie koszmarki, a także torując mu drogę poprzez usuwanie przeszkód oraz tworzenie pomostów. Wyjątkowo paskudnie oprawiona i krótka produkcja była szczęśliwie jedną z rzadziej spotykanych Pegasusowych gier wykorzystujących pistolet świetlny. □



NIE TYLKO PEGASUS

PODRÓBKI FAMICOMA NA ŚWIECIE



W spisie serwisu Ultimate Console Database znajdziemy prawie 400 famiklonów, czyli kopii nintendowskiego Famicoma, a wśród nich Pegasusa. W rzeczywistości liczba kopii kultowej konsoli Nintendo jest znacznie większa. Dlaczego 8-bitowy sprzęt był i nadal jest najczęściej kopiowaną konsolką świata?

ŁUKASZ „DŻUJO" KUJAWA

Od drugiej połowy lat 80. światu towarzyszą klony Famicoma. Jak to możliwe? Pozwólcie, że zobrazuję to Wam w przewrotny sposób. W wiadomo której wyszukiwarce internetowej wpisuję frazę „PlayStation 5 cena", następnie moim oczom ukazuje się PS5 w wersji bez dysku za 2999 zł. Ile osób pozwoli sobie na taki wydatek? Nowa PS4 Slim? Cena około 1700 zł (serio). Pierwszy lepszy klon Pegasusa? Około 90 zł z kartridżem. Do czego zmierzam? Nie każdy może sobie kupić nową konsolę. Oczywiście 8-bitowy klon nie jest dobrą alternatywą dla nowego PlayStation, ale nie każde dziecko na świecie wie, że istnieje PS5 i telewizor 4K, a dwa pady i dobra 8-bitowa gra dają tyle samo zabawy, co najnowsze pozycje. Teraz wystarczy cofnąć się kilka lat wstecz i wykonać podobny zabieg myślowy w przypadku poprzednich generacji konsol, aby ujrzeć ten sam problem – konsola była za droga lub niedostępna. Tymczasem klon kosztuje ułamek tego, co świeży sprzęt, jest dostępny i można na nim odpalić Contrę lub Micro Machines i zagrać z kolegą lub kuzynem. Oto dlaczego klony Famicoma są z nami od ponad trzech dekad.

TAJWAN DRUGIM DOMEM FAMICOMA

Famicom, japoński starszy brat NES-a, zadebiutował w 1983 roku. Po ogromnym sukcesie 8-bitowej konsoli na Tajwanie rozpoczęło się to, z czego ta wyspa, słynąca dzisiaj z m.in. z najlepszych na świecie układów scalonych, była wtedy znana – z kopiowania elektroniki. Na scenę wkroczyła firma TXC Corporation i pierwszy bijący popularność klon Famicoma, Micro Genius, model IQ-201. Pozwólcie, że przypomnę – to właśnie jeden z modeli Micro Genius sprawił, że założyciele BobMark wpadli na pomysł powołania do życia Pegasusa. Jak to możliwe, że sklonowanie Famicoma było tak proste?

Bądźmy szczerzy, konsolka Nintendo nie była urządzeniem składającym się z jakiejś wyrafinowanej lub super drogiej technologii. Kluczowym elementem dla firmy przygotowującej klona było skopiowanie układu scalonego (IC), cała reszta nie stanowiła tak naprawdę wyzwania. Kiedy TXC Corporation udała się ta sztuka, firma mogła „pożyczyć" sobie pozostałe elementy wzornictwa przemysłowego Famicoma i wprowadzić produkt na lokalny rynek. Oczywiście pierwsze modele były wadliwe, jak to w przypadku podróbek bywa, ale dwie generacje później udało się opanować największe problemy z płytą główną i przegrzewaniem

się systemu. Natomiast zrobienie kopii kartridża było jeszcze prostsze, a co za tym idzie, nie istniał problem z dostępnością nowych gier. Co istotne, jak to w takich przypadkach bywa, nikt nie mógł mieć pretensji, że „złodziej okrada złodzieja", zatem konkurencyjne firmy skopiowały pomysł TXC Corporation, na czele z chińskim gigantem stojącym za marką Subor. Z czasem produkt (w rozumieniu klon Famicoma) stał się na tyle rozpoznawany, że można było rozpocząć światową ekspansję, a raczej ruszyć z ofertą klonów do sprzedaży w innych krajach.

Klony Famicoma miały przede wszystkim trafić do biedniejszych krajów, gdzie nie obowiązywały prawa autorskie i nie sięgała oficjalna dystrybucja Nintendo. Pierwsza na liście znalazła się Brazylia, kraj sam w sobie niebywale specyficzny pod względem dostępności elektroniki, na którą (do dzisiaj) nakładane jest bardzo wysokie cło i inne dziwne podatki, przez co lokalne klony 8-bitowych konsol radzą sobie tam nieźle do dzisiaj. Trudno zatem o lepszy grunt. Brazylia dostała „swojego" Famicoma, Dynavision 2 (pierwszy model był klonem Atari 2600) w 1989 roku. Rok później Brazylijczycy mogli kupić Dynavision 3, umożliwiający zabawę w gry zarówno z NES-a, jak i z Famicoma (dwa sloty na kartridże, jeden z 60, a drugi 72 pinami). Potem poszło już z górki, kolejne kopie trafiały, gdzie były potrzebne: Argentyna (produkowany lokalnie klon o nazwie Family Game), Białoruś, Estonia, Łotwa i Listwa (Zhiliton), Kolumbia (Creation produkcji Micro Genius), Serbia i Chorwacja (Terminator), India (Samurai i dziesiątki innych klonów), Mongolia (kopie firmy Subor), Rumunia (Terminator, PolyStation), Republika Południowej Afryki (Golden China i Reggie's Entertainment System), Hiszpania (NASA i Creation), Turcja (Micro Genius, ale i model o wdzięcznej nazwie Star Trek) i Ukraina (Dendy). No właśnie, Dendy, ten sprzęt zasługuje na osobny akapit.

ROSYJSKI PEGASUS

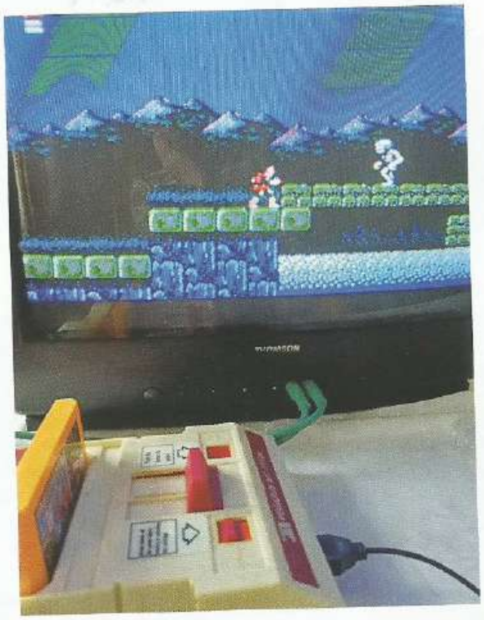
Rosyjski Dendy był tym, czym dla Polaków stał się Pegasus. Prawdziwie kulturowym punktem odniesienia dla późniejszych graczy. Według różnych szacunków sprzedano od 1,5 mln do 5 mln egzemplarzy kolejnych wersji Dendy. Pierwotne modele były składane przez TXC Corporation na Tajwanie, z czasem rozpoczęto produkcję w Rosji i w Chinach. Dendy, którego maskotką został słonik, był sprzedawany w tańszej wersji jako Dendy Junior (gorsza jakość i wygląd) i Dendy Classic (lepsze wykonanie). Ba, w pewnym momencie pojawił się nawet Dendy Pro z bezprzewodowym padem – także to nie Sony było pierwszą konsolą z „Pro w nazwie".

Za sukcesem Dendy stała firma Steepler, założycielem której był Wiktor Savyuk. Pod koniec 1993 roku Wiktor sprzedawał 4000 konsol dziennie, a marka Dendy stała się popularna w całej Rosji. Firma postanowiła postawić na nowoczesny marketing i niczym Nintendo zasponsorowała własny magazyn o grach („Video-Ace Dendy"), a także program telewizyjny „Dendy: The New Reality". Fragmenty tego drugiego znajdziecie na YouTubie. A co w nim? Chociażby audycja z listopada 1994 roku, w której prowadzący pokazuje bez przypału takie gry jak Somari (lewy klon Sonica) i naśmiewa się z posiadaczy 16-bitowego sprzętu Segi, żartując jak to z pewnością posiadacze nowych konsol będą wkurzeni, że 8-bitowa konsola ma „swojego Sonica". Tak, Dendy było sukcesem na miarę Pegasusa do sześcianu, a Savyuk mógł sobie na to wszystko pozwolić, bo Nintendo nie mogło mu nic zrobić. „Prawo nie chroniło gier i konsol w Rosji. Biznes był w pełni legalny. Wiedzieliśmy, że sprzedajemy podróbki" – wspominał w rozmowie z Eurogamerem.

Ale nic nie trwa wiecznie. Steepler musiał zmierzyć się z coraz tańszymi „podróbkami podróbek" z Chin, jednocześnie firma nie miała szczęścia jeśli chodzi o sprzedaż nowszej elektroniki i konsol (podobnie jak BobMark), a do tego wdała się w dziwne interesy związane z przetargami publicznymi (czyli na scenę wjechała mafia i niesympatyczni panowie z bezpieki), aby na końcu zostać dobita przez rosyjski kryzys ekonomiczny z 1998 roku. Tak oto żywot zakończył legendarny klon Famicoma, jednocześnie zamykając złotą erę kopii kultowego sprzętu Nintendo. Jak jednak wiemy, Famiklony żyły dalej własnym życiem.

KLONY FAMICOMA Z XXI WIEKU

Z perspektywy czasu podróbki Famicoma z pierwszej połowy lat 90. były naprawdę porządne, a zastosowany w nich układ scalony i inne bebechy gwarantowały sprzętową emulację Famicoma 1:1. Mój zakupiony



w 1993 klon Pegasusa (tak, kopia kopii) nadal działa i ma się świetnie. Z czasem jednak – mniej więcej po 1996 roku – coraz więcej konsol zaczęło wykorzystywać konstrukcje jednoukładowe, aby w końcu bazować na czymś, co można określić jako NES-on-a-chip (NOAC). Jakie ma to znaczenie? Ano takie, że emulacja sprzętowa w wydaniu takiego układu jest gorsza, niektóre gry mogą zaliczać wizualne glitche, pojawiają problemy z dźwiękiem i zwiechy. Wraz z implementacją kiepskiego technicznego rozwiązania, spadła jakość samego wykonania konsoli i materiałów, nie mówiąc już o dramatycznym wykonaniu padów. W latach 90. niektórzy nazywali Pegasusa i spółkę dziadostwem, ale w porównaniu do tego, co pojawiło się w kolejnej dekadzie, były to wręcz konsole first-party.

Jednak na tanich jak barszcz klonach Famicoma dalej można było zarobić kasę, zatem nadal trafiały one do niezamożnych zakątków świata lub takich miejscówek jak Korea Północna, gdzie dzieciaki podczas jakiegoś wakacyjnego obozu miały grać na Micro Genius. Zresztą sytuację ułatwia fakt, że po 2003 roku wygasła znaczna część patentów Nintendo, także klonowanie bebechów Famicoma – w teorii - nie stanowi problemu z prawnego punktu widzenia. Co innego używanie nazwy Nintendo, jej marek i gier objętych prawami autorskimi. To było, jest i będzie zawsze naruszeniem patentów i znaków towarowych Big N.

Kto z Was bywał na bazarach lub w niewielkich sklepach z elektroniką w latach 2000., ten z pewnością trafił na takie klony Famicoma jak kultowe w niektórych kręgach, wyglądające jak PSX, PolyStation czy przypominający PS2 Funstation (więcej informacji o nich w osobnej sekcji). Dla graczy bawiących się w świecie najnowszych konsol był to raczej folklor, zabawny widok i powód do żartów, ale ktoś to kupował, chociażby jako prezent dla dzieci. Nie ma się z czego śmiać, bo

NIEKTÓRE Z KLONÓW FAMICOMA

MEGA ARCADE ACTION

Brytyjski Famiclone pochodzący z pierwszej połowy lat 2000. Niektóre z wersji tego sprzętu były sprzedawane z dwoma kartami w zestawie. W obu dostarczanych z konsolą składankach przede wszystkim dominowały gry, które w większości nigdy nie pojawiły się oficjalnie na Famicomie/NES-ie. W pakiecie mogliśmy znaleźć całkiem solidnie wykonany pistolet. Same pady również prezentowały dobry poziom.

DYNAVISION 3

Jeden z wielu brazylijskich klonów z połowy lat 90. Rzekomo został on bardzo dobrze wykonany. Co takiego wyróżniało go na tle innych urządzeń? Podwójny slot na karty, który obsługiwał zarówno karty Famicomu, jak i „dyskietki" NES-a. Pady były wzorowane na tych z Famicoma. Brazylijczycy naprawdę robili ciekawe podróbki, ale prawdziwym, w pełni legalnym hitem do dzisiaj pozostaje u nich klon Sega Master System. Licencjonowane klony konsol Segi w Brazylii doczekały się własnych gier, tłumaczeń i specjalnych wersji – wszystko za pełną zgodą Niebieskich.

DENDY JUNIOR

Oryginalny Dendy nie jest już produkowany, ale jego „duchowym spadkobiercą" pozostaje Junior II. Natomiast nadal znajdziemy podróbki Famicoma z Dendy w nazwie. Podczas pisania tego tekstu trafiłem na sprzedawany w Indiach model o nazwie New 2000 Dendy Junior II, z polskim napisem „Lekcje odrobione, no to gramy !!" (pisownia oryginalna). Natomiast cofając się do czasów świetności Dendy, jeśli spojrzymy na oryginalny model Dendy Junior, to tak naprawdę widzimy „naszego" Pegasusa.

POLYSTATION I FUNSTATION

Popularna w Polsce seria klonów Famicoma, głównie ze względu na oczywiste skojarzenie z PlayStation. Najlepiej znany w naszym kraju model przypomina wyglądem PSOne, a slot na kartridże został umieszczony, jak łatwo się domyślić, pod otwieraną pokrywką. Wersja, designem wzorowana na PlayStation 2 (to brzmi dumniej niż prezentuje się w rzeczywistości), początkowo została nazwana FunStation,

– raz jeszcze – nie każdego stać na current-gena. Wraz z kolejnymi podróbkami sprzedawano sprowadzane hurtowo kartridże z Chin, które zawsze oferują inne gry niż na okładce. A kto widział wspomniane okładki, ten wie, że najdziemy na nich absolutnie wszystko – od bohaterów gier na PlayStation, skończywszy na okładkach gier prosto z PS3 i PS4. Plusem takiego obrotu spraw jest otrzymanie prawdziwych składanek 150 in 1, gdzie każda gra rzeczywiście jest innym tytułem. Gdybyśmy w 1993 roku dysponowali takim kartridżem, bylibyśmy królem osiedla. Kilka lat temu kupiłem dwa karty za 20 zł w dobrze znanym chińskim sklepie online i rzeczywiście dostałem to, czego szukałem. Karty bez problemu działają do dzisiaj na mojej mającej prawie 30 lat podróbce Pegasusa.

PEGASUS NADAL NIE DO POBICIA

Dzisiaj w sklepach online i serwisach aukcyjnych możemy znaleźć urządzenia nazwane Pegasus, ale w rzeczywistości będące niczym więcej, jak podłączaną do TV poprzez HDMI niewielką maszynką z wgranym emulatorem i pakietem ROM-ów. To coś zupełnie innego, próba złapania potencjalnych klientów bazująca na nostalgii za oryginalnym Pegasusem. Z drugiej strony w tych samych serwisach można kupić współczesne klony Famicoma (identyczny wygląd jak japoński oryginał), ze wsparciem dla obsługi kartów, ale jednocześnie z portem HDMI z tyłu. Niestety, nie ma co liczyć na bezbłędny sygnał wideo i audio pozbawione lagów – korzystanie z cyfrowego łącza skutecznie zaburza oryginalny wygląd. Alternatywą pozostają analogowe klony Famicoma, robione na tej samej zasadzie, co sprzęt z okolic lat 2000 (czyli przy pomocy układu NOAC). Niektóre z nich mają w pudełku kartridż z grami, oczywiście większość z umieszczonych tam tytułów narusza prawa autorskie Nintendo i innych producentów. Raz jeszcze należy pamiętać, że chociaż kupowanie konsolki, która wyglądem przypomina PS5, a jest klonem Famicoma, wydaje się śmieszne, to rzecz jasna przy okazji okradamy twórców gier i wspieramy ludzi, którzy robią na tym lewym biznesie kasę. Sporo tytułów z tamtej epoki jest dostępnych w legalnej wersji cyfrowej – warto mieć to w tyle głowy.

Skoro są z nami od tylu lat, to spokojnie można napisać, że klony Famicoma nie wybierają się nigdzie i pewnie będą panoszyć się na świecie tak długo, jak ktoś będzie potrzebował taniego sprzętu do gry lub ogarnie go chwilowa nostalgia i zapragnie wrócić do czasów, kiedy odpakował swojego Pegasusa. Pamiętajcie zatem, że w serwisach aukcyjnych nadal można kupić oryginalnego Pegasa (nawet za około 200 zł) i on nadal pozostaje najlepszym wyborem wśród klonów Famicoma. Żadna emulacja na smartfonie lub byle jaki klon 8-bitowej konsolki nie odda klimatu podłączenia Pegasusa do telewizora CRT i odpalenia gry z dzieciństwa. □

chociaż w sklepach pojawiło się PolyStation 2 designem przypominające PS2Slim. Na rynek trafiło jeszcze przynajmniej kilka (kilkanaście) klonów Famicoma wyglądem wzorowanych na PlayStation, łącznie z konsolką mającą przypominać PlayStation 5, najczęściej sprzedawaną pod nazwą GS5.

SUBOR

Klony marki Subor robiły furorę w Chinach (znane pod nazwą XiaoBaWang) i w niektórych miejscach na świecie. Oprócz typowych kopii Famicoma, firma wprowadziła na rynek kilka „edukacyjnych" modeli, czyli konsoli wyglądającej jak klawiatura z wbudowanym slotem na kartridże (chociażby SB-486D). W teorii dostępne były nawet na to jakieś programy edukacyjne, ale w praktyce dzieci na tym grały. W Polsce można było w pewnym momencie również kupić klony Famicoma z klawiaturą. Co ciekawe, model z 1994 roku był reklamowany przez samego Jackiego Chana. Przypomnijmy, pod koniec 1994 roku debiutowało PlayStation – nie przeszkodziło to jednak popularności takich maszyn. Firma odpowiedzialna za markę Subor zbankrutowała dopiero w 2020 roku.

TERMINATOR

Pierwsze wersje Terminatora firmy Ending-Man były całkiem niezłe, wspierały oryginalne karty Famicoma, a wyglądem znacznie bardziej przypominały Segę Mega Drive niż konsolę Nintendo. Nawet dwa pady w zestawie wyglądały jak kontrolery wyjęte z Mega Drive'a. W niektórych z dostępnych na rynku wersji można było trafić na pistolet. Rynek przez lata zalały kolejne „terminatory", trafiły one również do naszego kraju. Osoby siedzące w temacie famiklonów twierdzą, że najbardziej udany był model BS-500 AS.

ZHILITON 938-A

Popularna w połowie lat 90. w niektórych krajach Europy, chociażby w krajach bałtyckich, konsola, wyglądem przypominająca (czytaj praktyczna kopia) Mega Drive'a, ale kompatybilna wyłącznie z lewymi kartami Famicoma. Nawet pady wyglądają podobnie. Co ciekawe, na obudowie zachowano napis „16-bit", więc bez wątpienia ktoś kiedyś dał się na to nabrać.

„9999999 IN 1"

SKŁADANKI GRZECHU WARTE

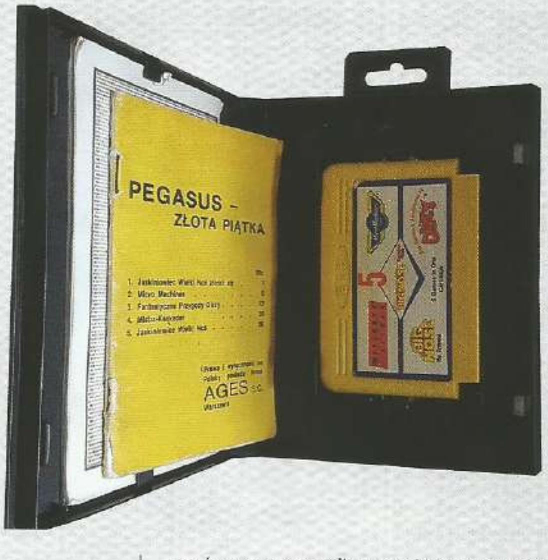
Powiedzieć, że w naszym kraju Pegasus to był fenomen to jak nic nie powiedzieć. Ewentualnie to jakby stwierdzić, że Motörhead to najlepszy zespół na świecie.

MICHAŁ „ZDAN" ZDANCEWICZ

Jest to w sumie stwierdzenie oczywiste i nie bardzo da się z tym dyskutować. Wiadomo, że w Polsce święciły triumfy komputery – czyli rzeczy pokroju Commodore 64, Atari czy ZX Spectrum (nie mówiąc o późniejszej dominacji PC-tów) – ale dla wielu młodych zapaleńców to właśnie Pegasus był pierwszym krokiem w kierunku krainy grami płynącej. Zresztą nic w tym dziwnego – był dostępny praktycznie wszędzie, prosty w obsłudze, a na wszelkiego typu bazarach, targowiskach czy po prostu na ulicach wprost roiło się od różnych dziarskich kapitalistów, od których można było nabyć upragniony kartridż z grą. Należy zadać sobie jednak kluczowe pytanie – po co ograniczać się do jednej gry na takim kartridżu? Przecież można tam wrzucić ich więcej. Coś tam się wytnie, tutaj trochę magii tajwańskich koderów i będzie pięknie. Do tego przecież lepiej mieć jakieś 500 gier od razu niż tak próbować po jednej? Trudno takiej logice zaprzeczyć...

I tutaj wchodzą na scenę główni bohaterowie – składanki lub inaczej kompilacje. Czyli po prostu kartridże, gdzie upchano więcej niż jedną grę. Często reklamowane totalnie absurdalnymi tytułami w rodzaju „9999999 in 1" i innymi tego typu (a nie warto wymieniać ich wszystkich, bo było ich mnóstwo). Pewnie nawet wtedy nikt się na to nie nabierał, ale jednak zwykle takie karty miały upchane więcej niż jeden tytuł. Często były to po prostu tytuły powiedzmy sobie – kiepskie. Reszta „gier" na karcie to były modyfikacje „prawdziwych" tytułów. Warto dodać – często modyfikacje totalnie absurdalne lub bardzo ułatwiające/utrudniające rozgrywkę. Tutaj warto wyróżnić jeden kartridż, czyli legendarny i chyba najbardziej popularny wśród posiadaczy Pegasusa (był dodawany do wielu modeli konsoli i można było też dostać go osobno) – „168 in 1". Oczywiście od razu należy porzucić płonne nadzieje – na tej karcie też nie ma 168 gier. Jednak dobór tytułów i samo wykonanie plasują go spokojnie o kategorię lub dwie wyżej niż wspomniane totalne dziadostwa. To i właśnie owa popularność zasługują, by go wyróżnić. No i jeszcze dobór tytułów – co prawda na samej karcie gier „sensu stricto" jest ponad 30, ale to trzeba uznać za wynik co najmniej dobry. Do tego nie są to tytuły słabe – pełno klasyków jak Contra, Super Mario Bros., Tetris, Ice Climber czy Arkanoid. Oczywiście pojawiają się warianty i to w dużej liczbie, ale samych gier jest tyle, że powinno starczyć na wiele, ale to wiele godzin rozgrywki.

Tutaj docieramy też do rzeczy znacznie ciekawszej, czyli kompilacji dostępnych u oficjalnego dystrybutora – BobMarku. Chodzi o sławetną Złotą Czwórkę i Złotą Piątkę. W tym przypadku mamy do czynienia z produktami premium, bo były one wydane w pudełkach oraz ze specjalnymi, żółtymi kartridżami. Skąd jednak pomysł na takie składanki i taką a nie inną ich treść? Przede wszystkim należy pamiętać, że Pegasus to produkt piracki, nielicencjonowany i brany z Tajwanu. To ważne, bo będzie to jeden z punktów w całej serii połączeń prowadzących do celu. Najpierw – gry, które BobMark wydawał w ramach tych dwóch kompilacji to tytuły angielskiej firmy Codemasters. Jest to firma, która miała na pieńku z Nintendo albowiem nie chcieli oni płacić licencji gigantowi z Japonii i wydawali swoje gry na kartridżach bez odpowiednich papierów. Jak to się



działo? Otóż tutaj na scenę wchodzi z kolei kanadyjski wydawca gier na NES-a, czyli Camerica. Współpraca między tymi firmami była dość zacieśniona, bowiem Camerica wydawała większość tytułów Codemasters na Stany Zjednoczone i Kanadę. Zajmowali się też dystrybucją zaprojektowanego przez Codemasters Game Genie (dodatek do kartridża pozwalający na korzystanie z różnego rodzaju kodów i ułatwień). Rzeczona Camerica (tak jak również wydający gry bez licencji Color Dreams) wydawała gry na specjalnych kartach, które pozwalały na ominięcie anty-pirackiego chipa obecnego w NES-ie. W przypadku Pegasusa to nie było potrzebne, ale mamy już nić połączenia – zarówno Codemasters, jak i wydająca ich gry Camerica to byty opierające się na działaniach bez licencji. Czyli w tym samym etosie co Pegasus. Do tego mamy element dodatkowy – same fizyczne kartridże były produkowane na Tajwanie przez firmę BIC (znaną także jako Realtec). Czy wszystko już się zgrywa? Camerica zlecała wykonanie swoich kartów na Tajwanie, a tam też kupował je BobMark. W tym momencie łatwo dołożyć dwa do dwóch – prawdopodobnie to właśnie tam została podpisana umowa z Camericą na wykorzystanie gier Codemasters w przypadku składanek BobMarku.

Zresztą wystarczy spojrzeć na kartridż Złotej Czwórki – widnieje tam wytłoczone logo firmy BIC. Jeśli chodzi o Złotą Czwórkę to oparta była na istniejącej już składance Codemasters pod nazwą Quattro Adventure. Wskazuje na to jasno pudełko gry – praktycznie identyczne z NES-owym. Zmieniono dwie gry – zamiast Treasure Island Dizzy mamy Go Dizzy Go, a Linus Spacehead został zastąpiony Soccer Simulator. To bardzo sensowne zmiany – szczególnie w przypadku Linusa, gdzie mamy do czynienia po prostu z kiepskim tytułem, a piłka w Polsce jak wiadomo to sport święty. Trochę inaczej jest w przypadku Złotej Piątki – tutaj warto powiedzieć, że w 1994 roku wprowadzono w Polsce ustawę o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Oznaczało to koniec „wolnej amerykanki" na bazarach – zarówno w przypadku muzyki jak i gier (jak to wyglądało naprawdę to inna historia). Marek Jutkiewicz postanowił założyć w 1994 firmę Ages S.C. (przeczytajcie Ages od tyłu – coś wam to mówi?). To Ages wypuścił na rynek Złotą Piątkę. Warto tu odnotować, że tym razem był to produkt – można powiedzieć – wyjątkowy dla rynku polskiego – nie był bowiem oparty na żadnej istniejącej składance. Tutaj kolejne połączenie – wśród gier mamy Micro Machines, czyli grę licencjonowaną od firmy Galoob. Tej samej firmy, która sprzedawała Game Genie (czyli produkt Codemasters – widzicie siatkę połączeń?) na Stany Zjednoczone. Złota Piątka to moim zdaniem jeden z najlepszych kartów w całej historii Pegasusa. Wszystkie gry są na nim co najmniej dobre, a Micro Machines spokojnie może aspirować do złotego medalu, jeśli chodzi o gry na tę konsolę.

Czy składanki były w historii Pegasusa czymś ważnym? Myślę, że odpowiedź na to pytanie jest oczywista – zdecydowanie tak! W końcu konsolę promowano składankami „oficjalnymi", a często gęsto pierwszym kontaktem ze sprzętem była składanka. To, że trzeba było przebić się przez milion kiepskich kartów z głupimi wariacjami na temat 5 gier? To wręcz lokalny folklor i koloryt. A historia Bobmarku i Codemasters to temat na dobry film! □

KONKURS KUPON KONKURS KUPON KONKURS

Napisz wiersz na temat konsoli Pegasus, ulubionej, bądź znienawidzonej grze na tę platformę lub po prostu to co czujesz do tego kawałka metalu i plastiku.
Na prawdziwej kartce i wyślij prawdziwą pocztą pod prawdziwy adres, tak jak kiedyś!

Idea Ahead
Al. KEN 36A lok. 93A, 02-797 Warszawa

CENEGA

Nie zapomnij wyciąć i załączyć kuponu konkursowego!
Sponsorami nagród są firmy CENEGA oraz PLAION.

PLAION

DYSKIETKI, KASETKI, CARTRIDGE, KARNISZE

MAM WSZYSTKO, CZYLI BAZARY I WYPOŻYCZALNIE KARTRIDŻY

Warszawa, rok 1997, wakacje, ja lat 9 wraz z ciocią i braćmi pojechaliśmy na stadion X-lecia (później Jarmark Europa), by kupić trochę koszulek i spodni na nowy rok szkolny. Wydawało mi się, że tego dnia cała stolica wybrała się na zakupy.

BOHDAN „MUFLON" RĄCZKOWSKI

Nigdy wcześniej nie widziałem tylu ludzi w jednym miejscu. Poprosiłem ciocię, abyśmy poszli na samą górę. Zgodziła się. Będąc już na koronie stadionu, ujrzałem je... Piękne góry żółtych kartów do Pegaza. Sprzęt posiadałem od ledwo dwóch miesięcy, a już zakochałem się w magii mojego BS-500 AS „Terminatora". Podszedłem do jednego straganu i obejrzałem okładki. Która bardziej kolorowa, która bardziej kozacka. Czy dyskietka jest w miarę ciężka, czy ma zaokrąglenia po bokach. Przyglądałem się im, jakbym miał samochód kupić. Spytałem „po ile kasetki?". Usłyszałem „10 zł sztuka, wymiana 5". Zaglądam w portfel, a tam 2 zł i papierek po gumie Donald. Skierowałem swoje smutne ślipia w kierunku cioci, a ona już wiedziała o co chcę poprosić. Mówi „chłopaki wybierzcie po jednej". Poczułem się wtedy jak zwycięzca! Znów dogłębnie spojrzałem na okładki, modląc się, że znajdę coś naprawdę czaderskiego. Jest. Ujrzałem wielką, zieloną, umięśnioną ropuchę z kolcami, trzymającą jakiś napis. Pomyślałem sobie – to jest to! Widać, że kozak! Biorę! Spojrzałem na braci, a oni wybrali także całkiem niezłe tytuły. W tej historii był haczyk. Żeby jednak zagrać w nasze stadionowe zdobycze musieliśmy czekać prawie tydzień. Zleciało na szczęście bardzo szybko.

Następnego ranka po przyjeździe wpadłem do pokoju mamy, trzymając pegaza, kable i grę, którą dostałem od cioci. Podłączyłem sprzęt, wybrałem kanał do strojenia i jest! Mój ci on! Mój Pegaz z wgraną składanką 999999999 in 1. Jest sygnał więc odpaliłem karta i moim oczom ukazała się gra Battletoads i Double Dragon. Nie mogłem uwierzyć. Jeszcze te dwa kozaki! Z ekscytacji skakałem po pokoju niczym piłka kauczukowa. Ale ta gra była odlotowa! Piękne wspomnienie prawda? Jednak nie zawsze było tak kolorowo jak to wyżej opisałem. Często zdarzały się... ekhm... „nieścisłości" pomiędzy okładką, a zawartością karta... Mieszkam w małej miejscowości na południe od Warszawy. Tutaj co wtorek i sobotę przyjeżdżał pan zza wschodniej granicy, o imieniu Misza. Ów pan miał chyba największą ofertę taniej elektroniki wraz z grami na Pegasusa. Często bywało tak, że brało się składankę zawierającą np. 500 gier. Prawda była jednak inna. Z tego było może 4 lub 5 gier, a reszta to wariacje na ich temat. Najczęściej były to Lode Runner, Mario, Tennis, Kaczki oraz Olimpiada... Jejku jak ja nienawidzę tej Olimpiady! Zresztą... wiesz jak było, skoro czytasz ten tekst. Pan Misza miał pewien plan odnośnie gierek. Widział, że na początku było tylko paru chętnych, ale jak w szkole poszła fama, że „u Ruska" ze straganu co wtorek i sobotę można kupić lub wymienić gry na Pegaza z małą dopłatą, to dopiero się zaczęło... nie raz widziałem kolejkę krasnali trzymające swoje

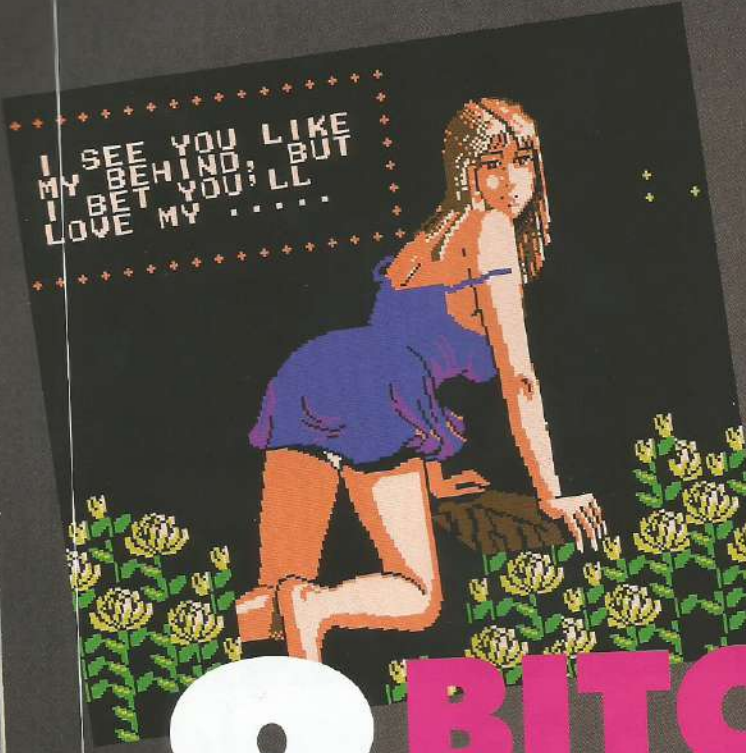
„kasetki" na wymianę, bo się znudziły albo nie stać ich było na nową. Pamiętam jak pewnego razu zobaczyłem u niego na straganie Złotą Piątkę i nie mogłem uwierzyć w to co widzę... Wtedy tylko dwie osoby z mojej klasy to miały. Która z nich mogła być znudzona tak fantastycznymi grami?! Pytam grzecznie ile za Złotą Piątkę, a on do mnie – 20 złotych. Cooo? Ile?! Nie mam takich pieniędzy. Za tyle można było wtedy kupić już PlayStation Magazine z płytą demo. Musiałem obejść się smakiem.

Pewnego dnia mój znajomy przyniósł dyskietkę w innym kolorze i kształcie – nie żółtą i nie kanciastą. Powiedział, że był z tatą na pewnej giełdzie i tam mieli gry w kolorach tęczy. Zielone, czerwone, niebieskie, fioletowe, białe. Chwilę po tej informacji wszyscy stanęli w kolejce do kolegi, by zaklepać wypożyczenie tej gry. Każdy chciał w nią zagrać, a potem ją mieć. By się przebić przez to stado sępów zaoferowałem, że wymienię się za swoje żaby i dorzucę jeszcze paczkę maczug. Zgodził się, a ja byłem dumny, że wszystkich ubiegłem i miałem ją już w swoim plecaku. Sądziłem, że odjazdowa okładka, w połączeniu z innym kolorem karta to będzie to! Odpaliłem grę i widzę Connan. Nie ogarniałem co się dzieje na ekranie. Masakra... co to jest?! Jakiś chłopek z mieczem, dziwnie skacze. Jakieś kościotrupy... kurde... nie tego się spodziewałem. Jak dla mnie 2/10. Oddałem grę i byłem rozczarowany. Okazało się, że ani okładka ani kolor nie gwarantowały dobrej gry. Pewnego dnia w szkole poznałem chłopaka ze starszej klasy. Na imię miał Daniel. Powiedział, że kupił u Miszy Goal 3, czyli fajną piłkę nożną z chińskimi znaczkami. Wspomniany kartridż miał z boku naklejkę sklepową. Z początku sądziłem, że jest to jakby forma oznaczenia własnej gry, by ktoś przypadkiem nie „przywłaszczył" cudzego mienia. Widywałem karty z nabazgranymi inicjałami na tylnej etykiecie lub obudowie, ale nigdy wcześniej pustą etykietę cenową. Jak się okazało była to jakby plomba. Forma zabezpieczenia przed podmianą dyskietki w obudowie.

Raz zdarzyło mi się, że kupiłem od takiego ruskiego straganiarza grę Eliminator Boat Duel. Po włączeniu była to kolejna składanka z nudnymi grami. W stolicy, a dokładniej na Gocławiu przy ulicy Bora-Komorowskiego w pewnym pasażu handlowym obok lokalnego „chińczyka" mieściła się gralnia. Mieli oni do dyspozycji wiele konsol lecz również prowadzili wypożyczalnię gier. Jeśli chodzi o Pegasusa, to koszt wypożyczenia dyskietki wynosił od 3 do 5 zł za dobę, zależnie od tytułu. Można było sprawdzić grę na miejscu i jak się podobała, to zabrać do domu. Oczywiście, żeby wypożyczyć taką grę, trzeba było przyjść z opiekunem lub rodzicem (smuteczek, bo ciocia nie chciała z nami tam chodzić) lub grać na miejscu, co najczęściej robiliśmy. Syn cioci opowiadał nam o innych giełdach w Warszawie i okolicach, a my byliśmy wpatrzeni w niego jak w obrazek. Grzybowska, Wolumen, Stodoła, Bazar Olimpia, giełda w Słomczynie. Jego opowieści nakręcały mnie do pojechania tam i pogrążenia się w tym klimacie. Mam nadzieję, że tym tekstem choć na chwilę przybliżyłem Wam atmosferę bazarów oraz wypożyczalni, jakie panowały w tamtych latach. Jakiś czas temu, na pewnej grupie na Facebooku, zapytałem ludzi co pamiętają z tamtych lat, jak wyglądało kupowanie i wymiana gier. Cieszę się, że słowa, które tu czytasz, pokrywają się z opowieściami tamtych ludzi z całej Polski :) □

WYPOŻYCZALNIA GIER

ROGER: Swego czasu pracowałem na jednym z warszawskich bazarków (a raczej pomagałem, bo pensja była w „kartridżach)" w wypożyczalni gier na Pegasusa. Były tam karty podzielone na kilka kolorystycznych kategorii. Tytuły z niebieskimi i czerwonymi naklejkami dostępne od ręki oraz te z białej kategorii, czyli największe hity. Można tam było znaleźć chociażby Batmana czy Goal 3. Zazwyczaj ich wypożyczenie było droższe i trzeba było się wpisać do zeszytu na listę oczekujących. Właściciel miał wszystko skatalogowane, więc próby oszust i zamiany naklejek z czerwonej na białą nie działały, ponadto przed wypożyczeniem karta i przed oddaniem odpalał kartridże na Pegasusie działającym w budzie, aby nie naciąć się na podmiany wkładów w obudowie. Gdy lokal się zamykał właściciel wyprzedawał gry za bezcen – ale wtedy już zupełnie mnie to nie interesowało – miałem PlayStation...



8 BITOWA EROTYKA

Gry erotyczne dziś zeszły praktycznie do podziemia i próżno szukać mainstreamowych tytułów w tym gatunku. Swego czasu na komputerach można było jednak znaleźć całkiem sporo produkcji będących często rozbieranymi karciankami, a w Japonii rynek zalała wręcz fala tytułów będących symulatorami randkowymi, które w mniej lub bardziej odważny sposób przedstawiały goliznę.

ROGER ŻOCHOWSKI

I choć w latach 90. prym wśród młodzieży szukającej erotycznych uniesień wiodły przede wszystkim niemieckie filmy przyrodnicze na VHS, które w wypożyczalniach kaset wielu wypożyczało „dla taty” lub „wujka”, mało kto wie, że i na poczciwym Pegasusie znalazło się miejsce na tytuły ociekające seksem.

Mimo iż Nintendo było bardzo rygorystyczne w kwestii dopuszczania na rynek gier z golizną, Pegasus będący przecież klonem 8-bitowego NES-a, korzystał z bogatej biblioteki gier wydanych na konsolę hydraulika. Również tych nielicencjonowanych przez Ninny. Pamiętam doskonale żółty kartridż z ludkiem przypominającym Mario, który trafił do mojej kolekcji w trakcie jednej z wymian w miejscowej wymienialni gier. Pudełko zamiast oczekiwanej platformówki skrywało jednak grę Lipstick #3 (japoń-

ska wersja w krzaczkach) i było to bodajże moje pierwsze zetknięcie z grami erotycznymi, choć oczywiście w bardzo umownej formie. Zadaniem gracza było ułożenie puzzli, które skrywały nieocenzurowane obrazki pikselowej niewiasty. Nigdy nie udało mi się zdobyć innych kartridży z serii, bo też nigdy specjalnie ich nie szukałem uznając to za totalną pomyłkę albo głupi żart jednego z gości wypożyczalni. Wspomniałem serii? Tak, bo w latach 1988-1991 wydano aż pięć części gry, a każda poświęcona była innej „modelce" (Lipstick #1 Lolita Hen, Lipstick #2 Joshi Gakusei Hen itd.). Mechanika kolejnych odsłon była taka sama, a różnica dotyczyła tylko obrazków. Nigdy też nie słyszałam, by ktoś grał na Pegasusie w którąkolwiek z tych produkcji i do dziś mnie to intryguje.

Gdy jedni przeglądali kolejne strony Twojego Weekendu skitrane na klatce schodowej między paprotkami, drudzy odpalali na Pegasusie Honey Peach, inną dostępną na 8-bitowcu grę erotyczną. W niektórych kręgach była ona całkiem popularna i nawet została opisana w polskiej prasie, wszak dostarczał ją do recenzji sam BobMark, dystrybutor Pegasusa. Niech Was nie zmyli jednak Peach w tytule – nie chodziło o ukochaną Mario, której hydraulik nie znalazł w zamku, lecz nieco inny typ „księżniczek". Produkcja to tak naprawdę zabawa w „kamień, papier, nożyce". Na ekranie widoczne były dwie dłonie – jedna gracza, druga jego rywalki – a jeśli udało się pokonać przeciwnika w czymś na wzór jednorękiego bandyty, gdzie papier owijał kamień, kamień zatrzymywał nożyce, a nożyczki cięły papier, księżniczka zdejmowała część garderoby. Od swetrów przez gorsety, kończąc na wirtualnych sutkach i dwuznacznych pozach, co w tamtych czasach dla dorastających graczy i ich rodziców mogło być szokującym doświadczeniem. Dziewczyn do „rozebrania" było kilka, ale zdjąć ubranie dało się również z głównego bohatera. Gdy gracz przegrał sześć razy jego avatar kończył na przysłowiowego „waleta". Zgodnie z duchem ówczesnych czasów – system kodów pozwalał niczym w Tsubasie przeskoczyć od razu do pani Halinki z późniejszych etapów.

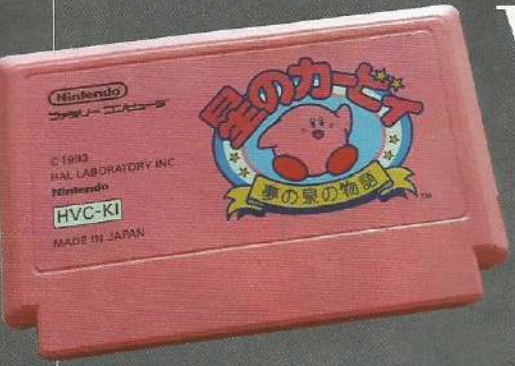
W 1991 roku pojawiła się też swoista wariacja Tetrisa wydana początkowo tylko na rynki azjatyckie, choć jak głoszą miejskie legendy, dotarła też do domów nielicznych polskich graczy. Bubble Bath Babes, jak sama nazwa wskazuje, skupiała się na kąpieli, gdzie słynne klocki zastąpione zostały przez bąbelki, które wypuszczała goła kobieta spoczywająca na dole ekranu. Choć tytuł nie był oficjalnie licencjonowany przez Nintendo, a początkowo jego zlokalizowana w USA wersja pozbawiana została elementów erotycznych (naprawiła to później firma Panesian) zebrał on za granicą grono amatorów. Celem gry było kierowanie unoszącymi się bąbelkami w taki sposób, by łączyć je u góry ekranu w odpowiednie kolory – jeśli udało nam się przetrwać przechodziliśmy do kolejnego poziomu nagradzani obrazkiem soft-porno. A gdy bąbelki dotarły jednak do samego dołu niczym w Tetrisie kończyło to rozgrywkę. Z opisanych tytułów była to produkcja zdecydowanie najlepsza pod względem gameplayu, całkiem wciągająca i umożliwiająca nawet grę we dwie osoby! Dziś to jednak biały kruk na aukcjach, a ceny za oryginalny NES-owy kartridż sięgają nawet 2 tysięcy dolarów.

Na NES-a i Famicoma wyszło więcej gier erotycznych, choć ich obecności na rynku

w Polsce, podobnie jak w przypadku Bubble Bath Babes, nie sposób dziś potwierdzić. Jednym z najpopularniejszych gatunków w przypadku wirtualnych produkcji rozbieranych jest klasyczny poker, więc i takiej formy erotyki nie mogło zabraknąć na 8-bitowej konsoli Nintendo i być może ich klonach. Peek-A-Boo Poker, również przetłumaczony na zachodni rynek przez firmę Panesian, to klasyczny rozbierany Poker, gdzie za każde wygrane tysiąc dolców gracz nagradzany był garderobą odsłaniającą kolejne części ciała pikselowych modelek. Do pokonania czekały trzy dziewczyny – Full House Francine, Double Dealing Debby i Pok-er Penny. I jak nietrudno się domyśleć – każdemu automatowi towarzyszyła skąpo ubrana modelka, która pojawiała się na ekranie, gdy wygrane gracza przekraczały określony próg. I podobnie jak w strippokerze – im więcej gracz wygrał na automacie, tym hostessa szybciej zrzucała ubrania. W sumie były trzy progi „rozbioru" niewiast, a żeby zobaczyć je nago trzeba było uzbierać blisko 500 dolców. Gameplay był prosty, żeby nie napisać prymitywny, i poza żerowaniem na najniższych instynktach nie miał wiele do zaoferowania. Czy NES i Pegasus oferowały więcej tytułów dla amatorów rozbierania 8 pikseli?

Ostatnią grą dla dorosłych od firmy Palesian, wydaną w zrozumiałej wersji, było Hot Slots. To kolejna gra skupiająca się na hazardzie, tym razem w postaci jednorękiego bandyty. Na starcie wybieraliśmy jeden z trzech automatów – Cutie Bunny, Juicy Fruits lub Las Vegas – a za zakupione żetony można było oddać się klasycznej formule zabawy i zatrzymywaniu podobnych symboli w rzędzie. Jest to całkiem możliwe, wszak scena rom-hacków swego czasu bardzo prężnie się rozwijała. Osobiście wolałem jednak zagrać w 16 część Super Mario niż szukać gier, przez które tata mógłby nałożyć na granie szlaban! A wiadomo, że w latach 90. nic tak nie bolało, jak zakaz wyjścia na dwór, grania na Pegasusie i oglądania Polonii 1!

NIE DMUCHAJ W KARTDRIDŻ



Kiedyś zadałem na jednym z forów retrogamingowych pytanie: "ej, a mogę wgrać grę na kartridż?" Po 20 latach czytania – małe kompendium wiedzy o kartach dla Pegasusa.

ADAM ROGOWSKI

Czasem zdarzało się, że gdy zasiadaliśmy do Pegasusa, pojawiał się poblem. Ot, grafika coś nie wyglądała lub widać było jakieś błędy, gra dziwnie działała… Dużo osób odnajdywało remedium dla tej sytuacji – zresztą bardzo proste – by dmuchnąć w dolną część żółciutkiego karta. I nagle wszystko wracało do normy! Można by powiedzieć – cudowne rozwiązanie tego problemu. Ślina w połączeniu z wystawionymi kontaktami karta prowadzi do korozji – i to nie tylko samego karta, ale również portu na karty w samej konsoli. Czym więc je czyścić? Alkoholem. Ale proszę, nie lejcie piwem po połączeniach kartów! Spróbujcie spirytusu albo najlepiej alkoholu izopropylowego – nalejcie trochę na szmatkę i pocierajcie.

Ale chwila – można tu sobie zadać pytanie – jak to się działo, że gra ruszała, i czasami nawet działała normalnie, ale jednak - grafika miała błędy, jakby osobno od działania całej gry? To czysto specyfika Pegasusa, Nesa, czy wszystkich innych pochodnych Famicoma – te sprzęty były trochę inaczej przemyślane niż dzisiejsze. W Pegasusie każdy kart ma minimum dwa chipy – na jednym znajduje się kod, dźwięk, i inne dane takie jak poziomy – na drugim zaś, znajduje się tylko i wyłącznie grafika. W ten sposób, układ graficzny w Pegasusie „gada" do pamięci z grafikami na karcie z pominięciem głównego procesora. Także gdy ubrudzicie piny karta, które odpowiedzialne są za podłaczenie do grafiki – mogą pojawić się błędy wyłącznie graficzne, z normalnie działającą grą – reszta gry spokojnie sobie rozmawia z pomocą drugiego czipa, z procesorem głównym w konsoli.

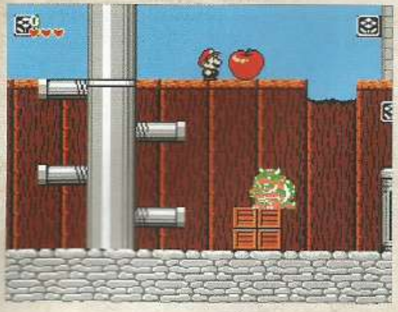
Wspomniałem że czipy w każdym karcie były minimum dwa – co robiły więc dodatkowe czipy, jeśli się pojawiały? Odpowiedź tkwi w ograniczeniach pegasusa – a raczej, można by ująć, jego „możliwościach". Otóż, dla przykładu pegazus potrafi się dogadać z bardzo ograniczonymi rozmiarem kartami - mającymi 8KB na grafikę, oraz 32KB na wszystko inne. Czy wszystkie gry więc były ograniczone do 40KB? Otóż, nie. Lwia część gier na pegasusa ma wbudowany w karta mapper – jest to specjalny czip, który pozwala na „nakierowanie" konsoli na czytanie dalej tylko 32KB, ale już wybranych z dużo większego czipa – w ten sposób jesteśmy w stanie jesteśmy podzielić sobie większy, np. 128KB chip na mniejsze części, i przełączać się między nimi w czasie działania gry. Jedna z większych oficjalnie wydanych gier miała 1MB, nie mówiąc już o składankach mających po parędziesiąt megabajtów! I to nie wszystko – bo było bardzo dużo różnych mapperów, o których warto wspomnieć – tu parę wybranych:

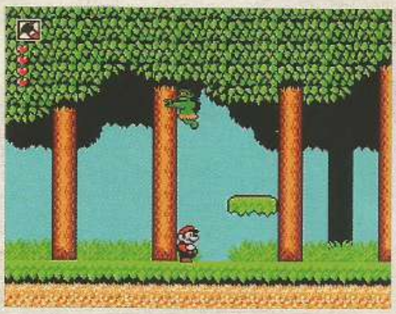
MMC5 – Najlepszy mapper od Nintendo, dodaje do NESa cały 1KB ramu więcej, dodaje 3 dodatkowe kanały dźwiękowe, pozwala na dużo bardziej różnorodne tła przez zwiększenie limitu unikalnych „kafelek" z których mogą być układane, oraz pozwala na zmianę kolorów w bardziej szczegółowy sposób niż bazowa konsola.

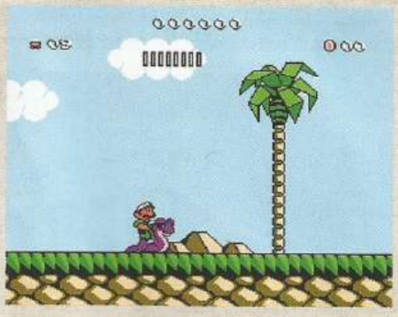
VRC6 -To czip stworzony nie przez Nintendo, a przez... Konami! Japońska Castlevania 3 brzmi przez ten chip iście obłędnie, gdyż miał w sobie dodatkową rozbudowę audio – 3 kanały dodawał do już 5 istniejących.

Namco 163 – jak sama nazwa wskazuje, Namco stało za tym mapperem, który potrafi za wyjątkiem obsługi większych kartów – obsługiwać więcej kanałów dźwiękowych (aż do 8miu!).

Wspomniane już różnice w samych kartach powodują, że nie ma prostej drogi, by nagrać dowolną grę na karta, albo by wgrać patcha z tłumaczeniem np na angielski z japońskiego. Żeby tego dokonać, trzeba zastąpić już istniejące chipy nadpisywalnymi kośćmi, które nagrywa się jeszcze przed wlutowaniem w karta. Istnieją jednak rozwiązania takie jak np. Krzysiokart - które dzięki skomplikowanemu sprzętowi potrafią symulować inne karty, ładując gry z kart SD.







GRY, KTÓRYCH „NIE BYŁO" NA NESIE

Kiedyś każda gra była nowa, często zazdrościło się tego co mieli koledzy na innych platformach. Kiedy jedni zagrywali w Mortal Kombat II, inni już mieli szóstą część. Podobnie było z Mario, który prawie co tydzień dostawał nową grę zamkniętą w kawałku plastiku. Przynajmniej tak się wtedy wydawało…

DARIUSZ „KONSOLITE" PASTURCZAK

Do dziś nie zapomnę gdy w pewnej gralni pojawił się Super Mario 13, w którym hydraulik miał dzidę. Dopiero co człowiek skończył drugą część, o licznych mutacjach na kartridżu „168 in 1" nie wspominając, a tu już trzynasta? Kiedy? Jak? Gdzie? Nieważne, nowy Mario, trzeba pograć. Skoro to trzynasta część to znaczy, że jeszcze lepsza niż poprzednie? Tak działał umysł w młodości, nowa część danej gry oznaczała więcej, nie wspominając o dodatkowym plusie w postaci „chwalenia się" przed kolegami grającymi w dwójeczkę.

Wtedy człowiek nie wiedział, że to było nic innego jak ROM hack, czyli piracko-fanowsko przerobiona gra. Ok, bez przesady, nie tyle przerobiona co lekko zmodyfikowana. Ktoś podmienił sprite na Mariana i dodał nowy ekran tytułowy, po czym kod trafił do masowej produkcji i pojawił się na bazarach oraz innych miejscach, gdzie się zdobywało nowe gierki na Pegasusa. „Dziś" już wiem co to było, nie nowa gra, tylko hack Saiyuuki World II (Whomp 'Em), jednak wtedy mało kto wiedział czym są licencje, prawa marek i tym podobne rzeczy. Kiedy na zachodzie trwała „wojna" pomiędzy Nintendo a SEGA, u nas Pegasus był czymś nowym. Dopiero co „zakończyła" się batalia pomiędzy Commodore a Atari, początek miała kolejna – Amiga kontra PeCe. Polska to był kraj "komputerów osobistych", które regularnie miały konwersje i porty rozmaitych gier, jednak Pegasus, dokładnie rynek z którego zawitał do Polski, był pełen „nieautoryzowanych" gier.

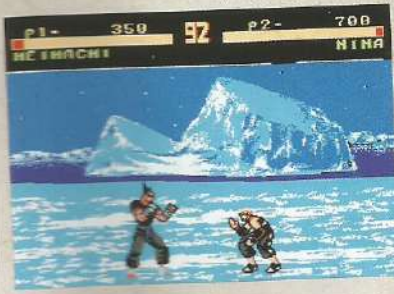
MOOOORTAL KOOOOOMMMBAAAAT

Obecnie „pirackie" lub fanowskie romy gier nie są niczym dziwnym. Nawet są odpowiednio oznaczane, jednak w „złotej erze" mało kto orientował się, że gra z kolejną cyferką w tytule jest niczym innym jak tą samą, piracką wersją gry robioną przez piratów, tylko z dodaniem, lub z duplikowaniem danych elementów. Prym w tym wiodły liczne „odsłony" Mortal Kombat, najbardziej znanej bijatyki w Polsce i nie tylko. W momencie gdy Amiga, PC oraz inne platformy dopiero co dostały konwersję drugiej edycji turnieju, stoiska handlarzy były pełne wersji na Pegasusa. Mortal Kombat II? Phi, na Pegasusie był Mortal Kombat II Turbo! Entuzjazm trwał do momentu odpalenia, wtedy szybko się okazywało, że może i gra ma II w tytule, ale to nic innego jak sklecony na szybko ekran tytułowy i postacie oraz „system" z pierwszego Mortala, który był z kolei złożony do kupy z elementów wersji na Game Boya oraz radosnej twórczości chińskich „programistów". Z jednej strony można podziwiać jak „udało się" przenieść tę bijatykę na tak słabą platformę, jednak z drugiej to nie było nic innego jak crap, w który nie dało się grać. Mimo to wielu próbowało, w myśl zasady – jak się nie ma co się lubi…

Kolejne wersje Mortala to praktycznie zawsze ten sam rom, tylko z drobnymi zmianami. Czasami można grać ShangTsungiem i Goro, czasami jest więcej postaci, co oznacza duplikowanie ekranu wyboru tymi samymi zawodnikami, a czasami to jest tylko ekran tytułowy i zupełnie inna gra. Z niewiadomych powodów fani programowania polubili bijatykę Yu, Yu Hakusho i dorzucali do niej coraz większą numerację z logiem Mortal Kombat. Z pewnością niejeden się nabrał albo zdziwił widząc taki ekran wyboru, o samej grze nie wspominając. Kolejne edycje (od MK5?) korzystały z elementów wyciągniętych z drugiej odsłony Mortal Kombat na Game Boya, choć nadal były dziwacznie numerowane. Z czasem Pegasus otrzymał nie tylko szóstego Mortala bazującego na sprite'ach z MK3, ale także swoją wersję Mortal Kombat Trilogy, będącej niczym innym niż miszmaszem tych samych postaci w kilkunastu rzędach. Na statycznych screenach wszystkie te „mortale" wyglądają nawet znośnie, biorąc pod uwagę jak i na co zostały zrobione. Niektóre nawet mają krew i chyba autorskie sprite'y, jednak nie ma co się oszukiwać, to były rzeczy zrobione tylko po to, by wyciągnąć kasę od nieświadomych dzieciaków.

GOTTA GO FAST?

Dziś, jak zresztą przez ostatnie lata i dekady, Sonic na platformie bez znaczka SEGA



nikogo nie dziwi. Jednak Sonic na NES-ie? Przepraszam, Pegasusie, to było coś nie do uwierzenia, nawet jak się zobaczyło to na własne oczy. Oczywiście jest to kolejny rom-hack, a konkretnie podmiana sprite'a Mariana z gry domowej stworzonej przez ekipę Hummer Team, o dźwięcznym tytule Somari. Gra pojawiła się w okolicach marca 1994 roku, choć trudno określić kiedy faktycznie miała premierę. Tak to jest z tymi samoróbkami i chińską produkcją fizycznych nośników. Rom szybko zwrócił uwagę i niedługo, po wycieku do sieci, doczekał się licznych mutacji z obowiązkową podmianą Mariana na Sonica, natomiast reszta pozostała bez większych zmian. Oryginalni autorzy umieścili w grze wiele poziomów z pierwszego Sonica, a nawet kilka własnych oraz starali się odwzorować etapy bonusowe. Niezwykłe osiągnięcie biorąc pod uwagę nakład pracy jak i technologię. Udało się uzyskać nawet słynną prędkość jeza. Co ciekawsze, Somari podobno było reklamowane w prasie dla graczy w HongKongu oraz Rosji. Gra zwróciła uwagę nawet zagranicznych dziennikarzy, więc może warto ją sprawdzić? Szaleństwa nie ma, ale…

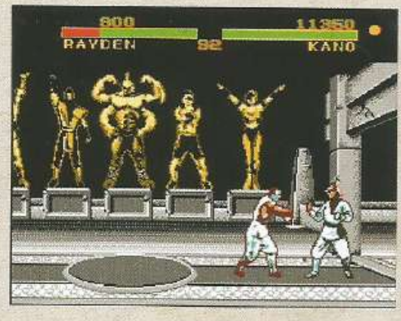
OSTATECZNA FANTAZJA NUMER SIEDEM

Nie bez powodu się mówi, że cokolwiek, kiedykolwiek zostało wymyślone, to chińczycy mają tego tańszy odpowiednik. Ten naród ma swoisty talent do kopiowania wszystkiego w nawet najmniejszych detalach. Skoro potrafili wykonać produkt na podstawie kilku zdjęć i filmiku w kilka tygodni i zacząć go sprzedawać zanim zbiórka na Kickstarterze się zakończyła, to znaczy, że wszystko jest możliwe. Nie bez powodu na większości przedmiotów widnieje napis „Made in China". Final Fantasy VII było ogromnym hitem i swoistym kamieniem milowym, jednak mieszkańcy Chin nie mogli go legalnie doświadczyć, ponieważ ich rząd zakazał sprzedawania konsol do gier, w każdym razie nowszych generacji niż 8bit. Jednak kto powiedział, że nie da się zrobić portu gry z trzech CD, na ich wersję Pegasusa? Za port, demake, czy jak to określić, jest odpowiedzialna firma Shenzhen Nanjing Technology, natomiast jaki jest tego efekt? Szokująco dobry, biorąc pod uwagę co i jak odwzorowali. Wiele elementów graficznych jest chamsko skopiowanych z innych gier RPG, wydanych na NES-a, natomiast muzyka jak i systemy są zadziwiająco dobrze odwzorowane i przeniesione na potrzeby 8-bitów. Materia jest tutaj w nieco innej formie, ale jako namiastka znanego systemu z kolorowymi kuleczkami w pełni się sprawdza, mimo iż

działa inaczej. Są nawet Chocobosy, na których można jeździć. Podczas „konwertowania" wyleciały Limity oraz Summony, natomiast reszta gry jest wierna oryginałowi. Scenki i dialogi przebiegają praktycznie tak jak w prawdziwym FFVII. Jest tu początkowa scena z pociągiem, reaktor mako, walka z mechanicznym scorpionem i wiele, wiele innych. Z powodu ograniczeń nie ma animowanych przerywników, tylko dymki z dialogami i typowo „podskakujące" postacie. Urocze, nie powiem, szczególnie gdy porówna się wersję angielską, zrobioną przez fanów. Niestety zgodności tekstu w oryginalnej, chińskiej wersji nie jestem w stanie ocenić. Autorzy „konwersji" dodali kilka ulepszeń względem wersji na PlayStation jak możliwość wymiany materii podczas potyczek oraz zapisu gry w praktycznie dowolnym momencie rozgrywki (tzn. wszędzie poza walką). Pixel art to nic innego jak podkolorowane sprite'y z drobnymi zmianami z pierwszych fajnali na NES-a. Chiński „orygiNał" robi wrażenie, wersja ta wymagała ogromnego nakładu pracy. Podobnie jest w przypadku oprawy graficznej, część romów i reprodukcji ma „oryginalną", chińską grafikę, podczas gdy inne zrobione są praktycznie od zera. Niektóre portrety postaci zostały przerysowane z wersji na PlayStation, natomiast sprite'y narysowane zostały od nowa, żeby jak najbardziej przypominały postacie, a nie były tylko wyciągniętym z innej gry elementem. Pełny szacunek za tytaniczną pracę, którą docenią tylko nieliczni. Samą rozgrywkę cechuje brak balansu oraz wiele typowych bolączek tego typu gier na NES-a – masa trudnych walk i ogromne marnotrawstwo czasu. Szczególnie jeśli wierzyć, że Final Fantasy VII na Pegasusa nie posiada zakończenia. Osobiście nie miałem ani czasu, ani chęci, żeby to sprawdzić, gdyż po pewnym czasie ciekawość „jak to wygląda" zostaje zaspokojona.

TEKKEN 8? MAMY TEKKENA 8 W DOMU

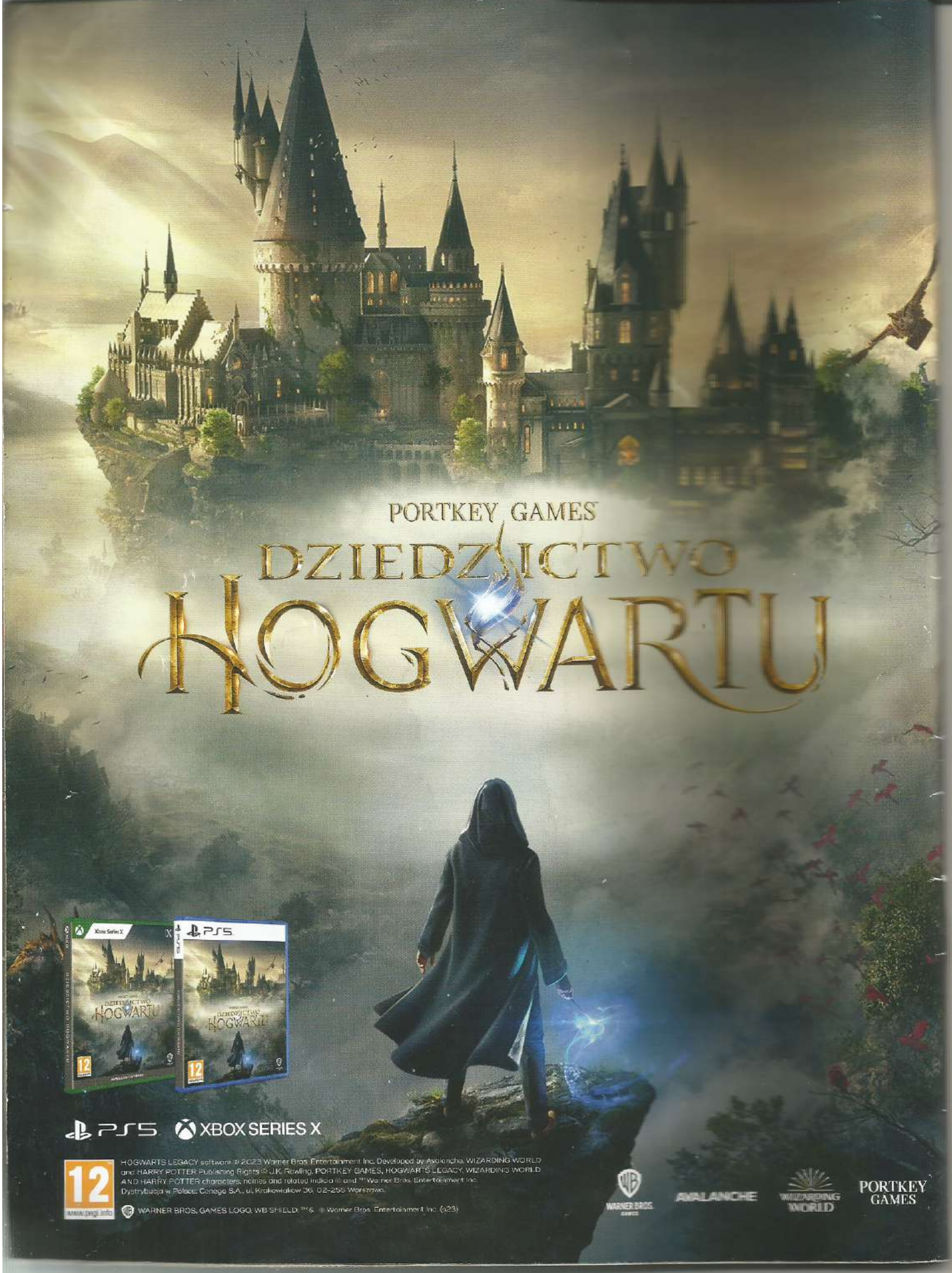
Biorąc pod uwagę, że udało się przenieść jeden megahit z PlayStation, to czemu by na tym poprzestać? Hit od Namco pojawił się także na NES-ie, co prawda nieoficjalnie i w dość specyficznej formie, ale można zagrać w Tekkena na Pegasusie. Jeśli graliście w Tekken Advance to w zasadzie wystarczy sobie wyobrazić tę wersję, tylko z mniejszą ilością kolorów i postaci (Wang, Heihachi, Nina, Paul, Kazuya, Michelle, King, Law), jeszcze gorszym sterowaniem, nieistniejącymi kolizjami i całkiem niezłą wersją muzyki. Podczas gdy my nadal czekamy na Tekken 8, Pegasus już go ma. Podobnie jak w przypadku Mortal Kombat, kolejne „odsłony" różnią się od siebie zazwyczaj tylko ekranem tytułowym oraz wyboru postaci. Są to ciągle te same pixele, tylko w kilku wersjach kolorystycznych. Ciekawostką jest też fakt, że ikony zawodników nie zawsze odpowiadają postaci, którą wybieramy. Chcąc zagrać Kingiem okaże się, że będziemy grać Heihachim. Wybieramy Michelle, a walczymy Niną.



Postacie to pixelartowe wersje, przerobione ze screenów, ale można je nawet rozróżnić. Co ciekawsze areny starają się udawać trójwymiar, dzięki kilku warstwom, które przesuwają się niczym upośledzona paralaksa. Jednak nie da się zaprzeczyć, że koderom z Hummer Team udało się przynajmniej na kilka sekund zrobić wrażenie. Znalazło się tu nawet intro z pierwszego Tekkena, w formie kilku screenów wyświetlanych po sobie, udających animację. Bo w praktyce każdy Tekken na Pegasusa to port jedynki, nie uświadczymy tutaj postaci z drugiej, trzeciej czy jakiejkolwiek innej odsłony. Odpowiadając na pytanie, które zapewne każdy sobie zadaje – tak, da się w to grać, tylko po co?

IT`S A ME MARIO

Ikona Nintendo doczekała się największej liczby odsłon, choć w większości przypadków były to „podmianki" postaci z danej gry na wąsatego hydraulika i doklejenie ekranu tytułowego. Na niektóre z nich faktycznie można się nabrać, jak wspomniany na początku Super Mario 13 czy Super Mario IV, gdzie podmianki są naprawdę dobrze zrobione. Jednak wiele z nich to dosłownie nic po za lekką zmianą. Super Mario 8 to nawet się nie stara. Super Mario 6 i Mario Bros 14 Adventures to w zasadzie ten sam hack, tylko z innym ekranem tytułowym. Grę w jaką wsadzono wąsacza to Tiny Toon Adventures, czyli całkiem niezła platformówka. Super Mario Special 3 to port Super Mario Bros. 3 z Game Boya Color. Bawi Super Mario 12, który nie jest nawet pełnoprawnym hackiem a jedynie Yoshi's Cookie z innym ekranem tytułowym. Super Bros 16 to hack Kaiketsu Yanchamaru 2: Karakuri Land, kontynuacji Kid Niki: Radical Ninja z podmienionym sprite`em Mariana i podmienionym ekranem tytułowym. Nie muszę chyba pisać, że w prawie każdym przypadku opis będzie wyglądać tak samo? Każdy Mario z wysoką numeracją to praktycznie podmianka, co sprawia, że po pewnym czasie jedyną rozrywką jest to jak szybko odkryjemy w jaką grę naprawdę gramy. Do tego jest masa, ale to masa hacków, które są hackami innych hacków. Ma to swój urok, patrzeć jak ktoś przerabia pracę kogoś innego, bazując na pracy innych. Na podobnej zasadzie jak na stoiskach, kartridże miały wymyślne naklejki z gatunku – „grafika to moja pasja" – mające ilustracje z gier, które jeszcze nie wyszły z dopiskiem: „coś tam, coś tam 16 mega turbo". Tak jak Pegasus był niczym innym jak „legalną" kopią NES-a, tak wiele gier na niego jest kopią kopii. W dobie reprodukcji, można się nabrać, ale już nie tak łatwo jak kiedyś. Osobiście czekam na Super Mario 128 na „Pegasusa". □



PORTKEY GAMES
DZIEDZICTWO
HOGWARTU
PS5
XBOX SERIES X
12
www.pegi.info
HOGWARTS LEGACY software © 2023 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Avalanche. WIZARDING WORLD and HARRY POTTER Publishing Rights © J.K. Rowling. PORTKEY GAMES, HOGWARTS LEGACY, WIZARDING WORLD AND HARRY POTTER characters, names and related indicia © and ™ Warner Bros. Entertainment Inc.
Dystrybucja w Polsce: Cenega S.A., ul. Krakowiakow 36, 02-255 Warszawa.
WARNER BROS. GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s23)
AVALANCHE
WIZARDING WORLD
PORTKEY GAMES